3eT VICTORY

Manual do Arcanauta

CASSARO • ORIB
SCHLATTER • TESKE

Manual do Arcanauta

MARCELO CASSARO
BRUNO SCHLATTER
MARLON TESKE
TIAGO ORIB

3ET
VICTORY

Manual do Arcanauta

Edição: Marcelo Cassaro

Desenvolvimento: Marcelo Cassaro, Bruno Schlatter, Marlon Teske e Tiago Orib

Revisão: Elisa Guimarães

Revisão Adicional: Gustavo Estrela, Lux d'Arc, Miguel Souza e Thiago L. Gabriel

Ilustração de Capa: Israel Guedes

Ilustrações Internas: Eduardo Capelo, Érica Awano e Israel Guedes

Projeto Gráfico: Felipe Rocha e Tiago Orib

Lettering e Diagramação: Tiago Orib

Assistente de Produção: Laura Reginin

Editora-Chefe: Karen Soarele

Diretor-Geral: Guilherme Dei Svaldi

Equipe da Jambô: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Akila Gabriel, Ana Júlia Gamla, Anderson Dornelles, André Schwertz, Bruno Piñeiro, Dan Ramos, Dani Marques, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gabriel Adam, Gabriel Menezes, Jaime de Andruart, José Cerqueira, J. M. Trevisan, Karen Soarele, Laura Reginin, Leticia Mendes, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marina Alvarez, Marcus Vinicius, Marlon Vernes, Maurício Feijó, Miguel Souza, Priscilla Souza, Simone Rocha, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Tiago Orib, Victória Cernicchiaro e Yasmim Borges.

3DeT Victory é Copyright © 2023-2025 Marcelo Cassaro. Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução, no todo ou em parte, por qualquer meio, sem autorização prévia e por escrito da editora.

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS • CEP 90010-350

contato@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

1ª edição (v1.1): agosto de 2025

ISBN: 978658863478-3

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

C343m Cassaro, Marcelo

Manual do arcanauta / Marcelo Cassaro; ilustrações de Eduardo Capelo, Érica Awano e Israel Guedes. — Porto Alegre: Jambô, 2025.

64p. il.

1. Jogos eletrônicos — RPG. I. Cassaro, Marcelo. II. Guedes, Israel. III. Título.

CDU 794.021

Kits de Personagem

Enquanto um arquétipo diz como seu personagem nasceu ou surgiu, um kit é aquilo que ele se tornou, aquilo que faz. Pode ser descrito como "profissão", mas nem sempre ligado a trabalho ou emprego. É o caminho que decidiu trilhar, sua forma de enfrentar os desafios deste mundo.

Um kit custa 1 ponto. Você pode adotar mais de um, mas cada kit após o primeiro custa +1pt (2pt para o segundo kit, 3pt para o terceiro...). Você deve satisfazer as exigências de todos eles. E sempre use lápis, ou editor de texto, porque várias coisas podem mudar antes que você termine.

Núcleos. Estes são os núcleos de *Era das Arcas* mais indicados para personagens com este kit. São apenas recomendações, não imposições: todos os kits podem ser usados em todos os núcleos.

Exigências. O personagem deve ter estas perícias, vantagens e/ou desvantagens para adotar o kit. Se perder qualquer uma das exigências (como alvo de Anulação, por exemplo), não pode usar os poderes do kit até recuperá-la.

Cada kit vem com três poderes. O personagem recebe todos eles ao adotar o kit. Estes poderes não podem ser comprados separadamente.

Metade do custo. Alguns poderes permitem usar vantagens pela metade do custo em PM. Se você tiver dois ou mais poderes que ofereçam esse benefício, eles não se acumulam para a mesma vantagem.

Como os arquétipos, alguns kits incluem versões diferentes de certas vantagens ou desvantagens. Elas são explicadas junto com os poderes, e também não podem ser compradas separadamente.

Poderes de kits não são considerados vantagens ou técnicas; portanto, não podem receber benefícios que afetam apenas vantagens/técnicas, como reduções de custo em PM e outros, a menos que sua descrição diga o contrário.

+Regras. Algumas regras presentes nos Kits fazem referência aos conteúdos descritos em +Regras e +Magia do *Manual 3DeT Victory*.

Desvantagens. Além de vantagens, alguns Kits têm desvantagens como exigências. Essas desvantagens podem ser adquiridas a parte, sem a necessidade de ter o kit, seja durante a criação de personagem para receber pontos, seja após a criação (não recebendo pontos).

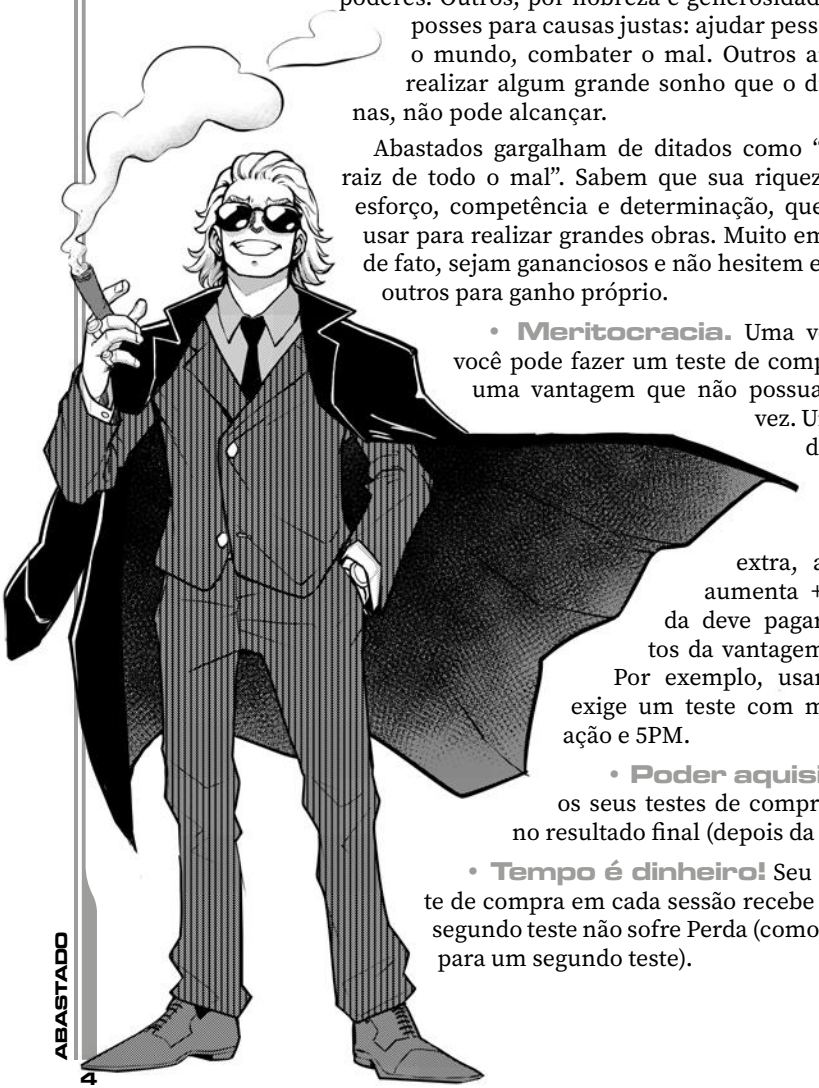
Abastado

Núcleos. Era das Arcas, Guerra da Galáxia

Exigências. Influência ou Manha; Riqueza

Apesar dos temores e conflitos iniciais, a Era das Arcas trouxe prosperidade ao mundo. Onde muitos viram masmorras e monstros, os empreendedores ousaram desafiar seus mistérios — sendo Arturo Amon o caso mais icônico. Trouxeram ciências exóticas, tesouros mágicos e técnicos, inovações industriais, novas formas de entretenimento. Empresas (e até empresários) tornaram-se mais poderosas que governos.

Entre os que enriqueceram, ou já nasceram endinheirados, há aqueles que vivem aventuras. Alguns querem aumentar ainda mais sua fortuna — assim como aventureiros caçam tesouros que fortificam seus poderes. Outros, por nobreza e generosidade, usam suas posses para causas justas: ajudar pessoas, proteger o mundo, combater o mal. Outros ainda buscam realizar algum grande sonho que o dinheiro, apenas, não pode alcançar.



Abastados gargalham de ditados como "o dinheiro é raiz de todo o mal". Sabem que sua riqueza representa esforço, competência e determinação, que eles podem usar para realizar grandes obras. Muito embora alguns, de fato, sejam gananciosos e não hesitem em prejudicar outros para ganho próprio.

• **Meritocracia.** Uma vez por cena, você pode fazer um teste de compra para usar uma vantagem que não possua, uma única vez. Uma vantagem de 1pt exige um teste Médio (9); para cada ponto extra, a dificuldade aumenta +3. Você ainda deve pagar outros custos da vantagem (como PM). Por exemplo, usar Incorpóreo exige um teste com meta 12, uma ação e 5PM.

• **Poder aquisitivo.** Todos os seus testes de compra ganham +3 no resultado final (depois da rolagem).

• **Tempo é dinheiro!** Seu primeiro teste de compra em cada sessão recebe Ganho, e seu segundo teste não sofre Perda (como seria normal para um segundo teste).

Agente Secreto

Núcleos. Guerra da Galáxia, Operação ARSENAL

Exigências. Manha ou Percepção; Patrono

A Era das Arcas é brilhante, colorida e auspiciosa. Mas estes também são tempos de governos, corporações, entidades e indivíduos poderosos — em constante rivalidade e competição para conquistar segredos das Arcas, obter tesouros de outros mundos, criar tecnologias revolucionárias, mudar o mundo, alcançar poder, fama e fortuna. Alguns o fazem abertamente, esmagando qualquer concorrência; outros, em sigilo, para evitar represálias. Então, entram em cena os agentes secretos.

Com treinamento extremo, aparelhos incríveis e até superpoderes, estes espiões são empregados em missões variadas, difíceis demais para pessoas comuns: revelar segredos, desmascarar vilões, coletar itens de valor — que podem estar na última câmara de uma Arca, no computador pessoal do General Púrpura, ou no cofre-forte da matriz Xenocorp. Agentes secretos podem evitar guerras, ou começá-las. Podem salvar vidas, ou causar massacres. Resgatar a filha sequestrada de um diplomata, ou ativar o dispositivo secreto que desperta um kaiju furioso.

Embora prefiram agir sozinhos, agentes secretos podem aceitar aliados ocasionais — nem sempre revelando sua real ocupação, muito menos seu contratante. Embora bem treinados em combate, preferem furtividade a confrontos diretos.

• **Identidade secreta.** Você tem Ganho em testes para ocultar suas atividades (incluindo manter-se escondido). Da mesma forma, testes feitos por outros para descobrir qualquer coisa sobre você têm Perda.

• **Olho clínico.** Você pode gastar uma ação e 1PM para fazer um teste de Percepção (Habilidade 9). Se bem-sucedido, você descobre algo sobre um personagem (como um valor de atributo, perícia, vantagem ou desvantagem).

• **Plano de ação.** Você pode gastar um movimento e 2PM para analisar a situação e elaborar um plano. Até o fim da cena você recebe H+2. Isso não afeta os seus recursos.

Alquimista

Núcleos. Era das Arcas, Tormenta ALPHA, UniPotência

Exigências. Mística, Saber

A alquimia, ciência da transmutação dos elementos, já existe neste mundo há séculos — mas agora está alcançando seu apogeu, com técnicas trazidas de além-Convergência. Visto que naquele mundo fantástico, até onde se sabe, alquimistas são indivíduos muito poderosos.

Alquimistas são um tipo especial de conjurador arcano, com seus próprios métodos. Através de fórmulas complexas traçadas em diagramas, podem transformar ou destruir os elementos que formam o mundo. Mudam a forma de objetos, criaturas ou até do próprio corpo, mas seguindo leis rigorosas: para conseguir algo, deve-se dar algo em troca. Estudioso e disciplinado, o alquimista não acredita em milagres ou conquistas fáceis. Tudo que é valioso exige esforço, trabalho duro e sacrifício.

Alquimistas sabem que nem sempre o sucesso é garantido, nem todo esforço é recompensado. Sempre existe chance de falhar. Mas, sem esforço ou risco, existe apenas a *certeza* da falha.

• **Diagrama.** Você pode gastar um movimento para traçar um diagrama alquímico em alguma superfície (no chão, na parede, nas costas do amigo distraído...). Sua próxima vantagem ou técnica que gasta PM tem seu custo reduzido em –1 (mínimo 1PM).

• **Diagrama pessoal.** Escolha uma vantagem ou técnica que você tem e gasta PM. Você pode levar consigo o diagrama necessário para usá-la (em um pergaminho, bordado na roupa, tatuado no corpo...), sem precisar gastar um movimento para reduzir o custo.

• **Troca equivalente.** Na primeira rodada de cada cena, você pode mudar seus atributos e vantagens livremente, como na vantagem Transformação — exceto que não pode mudar perícias, desvantagens e técnicas. Em vez disso, você pode transmutar um aliado voluntário Perto. Você (ou seu aliado) reverte à forma normal no fim da cena.

Artista Marcial

Núcleos. Era das Arcas, Operação ARSENAL

Exigências. Luta

É verdade que as Convergências trouxe grande número de poderes exóticos — mas as artes marciais já existem neste mundo há milênios. Inumeráveis estilos, cada um com suas forças e fraquezas, cada um consumindo anos para sua maestria. Algumas preservam suas tradições, outras se adaptam e absorvem a magia das Arcas. Lutadores incríveis surgem a todo momento, testando suas habilidades não apenas em duelos e torneios, mas também contra monstros e vilões.

Alguns artistas marciais querem provar a força de seu estilo — para o mundo, para seus mestres, ou para si mesmos. Para outros, a ambição é tornar-se mestre supremo de sua arte. Outros anseiam por glória, fama ou fortuna. Outros ainda têm objetivos secretos, perseguem algum sonho, tesouro ou vingança. E para alguns, seguir lutando é tudo que importa.

Muitos lutadores consideram o mundo sua arena, procurando oponentes fortes onde estiverem. Unem-se a companheiros poderosos, para provar que são melhores — ou aprender que ainda não são. E embora enfrentem as Arcas, invasores do espaço, escolas rivais e até oponentes virtuais, nenhum desafio é tão atrativo quanto o Torneio da Ilha do Martelo.

• ***Kata.*** Quando seu ataque vence a defesa do alvo, você pode usar um movimento para aumentar o dano em 2 pontos. Se tiver mais movimentos neste turno, cada um adiciona mais 2 pontos.

• **Montagem de treino.** Uma vez por sessão, antes de um combate importante, você pode fazer um teste de Luta (9, ou mais para oponentes muito mais fortes que você). Se tiver sucesso, aquela será a luta para a qual você vinha se preparando: você recebe Maestria (Luta) durante aquele combate. Se já tem a vantagem, pode escolher pagar 2PM para crítico com 4, 5 e 6.

• **Lutarei para conseguir!** Sua arte marcial é versátil. Uma vez por cena, você pode usar Luta para substituir qualquer outra perícia. Você pode pagar 3PM para cada nova utilização na mesma cena.

Ás Advogado

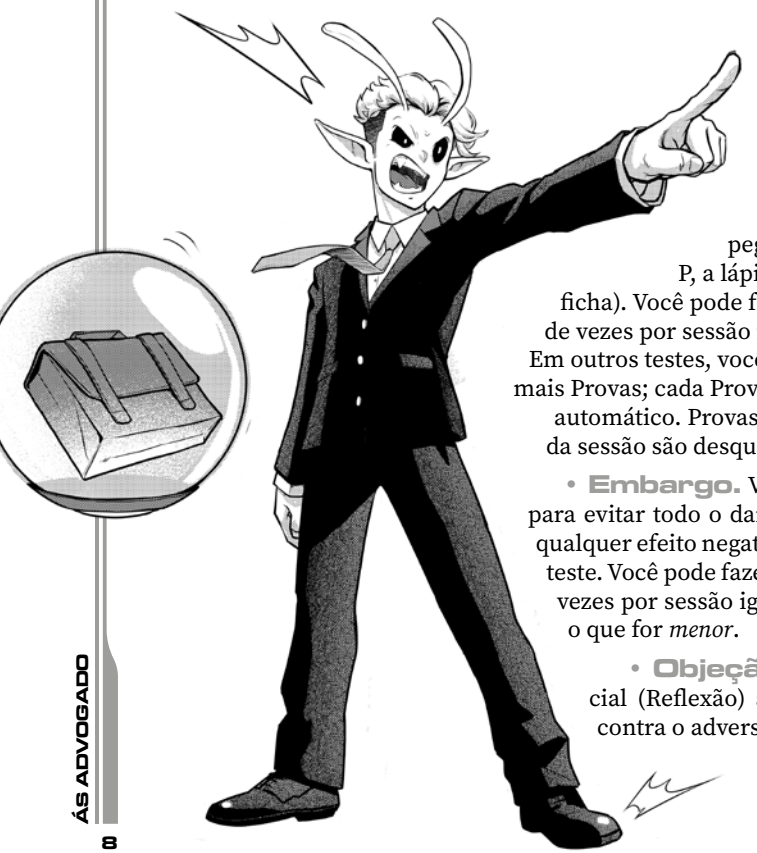
Núcleos. Guerra da Galáxia, UniPotência

Exigências. Influência, Defesa Especial (Reflexão)

Nem toda a luta contra o mal acontece em batalhas violentas nas ruas, arenas ou Arcas. A mais pura e verdadeira justiça está nos tribunais, onde promotores e defensores travam combates legais para proteger inocentes e punir culpados. Nesta arena, diante de juiz e júri, o ás advogado é o campeão supremo.

Armado apenas com a lei, ele é o verdadeiro defensor dos necessitados e terror dos criminosos. Sua convicção é mais dura que qualquer escudo, seu dedo acusador é pungente feito espada afiada, seu protesto tem a força de uma bomba. Quando não utiliza esses atributos no fórum, o ás advogado se aventura onde é mais necessário, coletando evidências, apontando suspeitos, confrontando infratores. Por isso, embora atue em cenários mais urbanos, não será uma surpresa total encontrar este herói engravatado entre outros aventureiros, talvez até explorando alguma Arca.

Alguns ases são impiedosos e inflexíveis, obcecados em fazer cumprir a lei e castigar culpados. Outros, de coração leve, estão mais preocupados em ajudar quem precisa. Sabem que a justiça existe para garantir a segurança, felicidade e dignidade de todos.



• **Coleta de provas.** Quando tem um crítico em um teste de Influência ou Saber, em vez de somar o atributo outra vez, você pode escolher pegar uma Prova (anote P, a lápis, em algum lugar da ficha). Você pode fazer isso um número de vezes por sessão igual sua Habilidade. Em outros testes, você pode gastar uma ou mais Provas; cada Prova concede um crítico automático. Provas não usadas até o fim da sessão são desqualificadas e perdidas.

• **Embargo.** Você pode pagar 2PM para evitar todo o dano de um ataque, ou qualquer efeito negativo por falhar em um teste. Você pode fazer isso um número de vezes por sessão igual a seu Poder ou 5, o que for *menor*.

• **Objeção!** Sua Defesa Especial (Reflexão) adiciona +2 ao dano contra o adversário.

Atirador de Elite

Núcleos. Guerra da Galáxia, Operação ARSENAL, Tormenta ALPHA

Exigências. Manha; Alcance 2

Enquanto alguns preferem dizimar o inimigo aos poucos, perdendo tempo e correndo riscos, o atirador de elite faz um trabalho limpo e rápido. O alvo talvez nunca saiba de onde veio o tiro, ou mesmo que estava sob mira, mas terá tempo para pensar no assunto quando estiver no além. O atirador de elite não luta, não se envolve em duelos: ele apenas elimina seu alvo.

Tocaia é sua estratégia máxima — sempre que possível vai evitar o combate direto, ou mesmo ser visto. Usará cobertura, camuflagem, invisibilidade e outros meios para manter-se oculto. Quando localizado, tentará escapar para armar uma nova emboscada em outro lugar.

Por seus métodos furtivos, o atirador de elite prefere agir sozinho. Será raro atuar grupos de Arcanautas ruidosos e chamativos. Caso aconteça, vai preferir viajar a certa distância, mantendo o terreno sob mira, pronto para dar suporte aos colegas. Ou usá-los como iscas, voluntárias ou não, para atrair sua vítima para fora do esconderijo.

• **Mira perfeita.** Em cada cena, seu primeiro ataque contra cada alvo Longe ou mais impõe Perda na defesa do alvo.

• **Posição vantajosa.** Você pode gastar uma ação completa para se colocar em um ponto protegido, recebendo Ganho em testes de defesa contra ataques de Longe ou mais. Se você gastar um movimento para se movimentar, perde este bônus.

• **Um tiro, duas mortes.** Quando reduz um oponente a 0PV com um ataque à distância (Longe ou mais), o mesmo projétil segue, ricocheteia e atinge outro alvo à sua escolha, com a mesma rolagem de ataque, sem qualquer custo extra.

Bárbaro

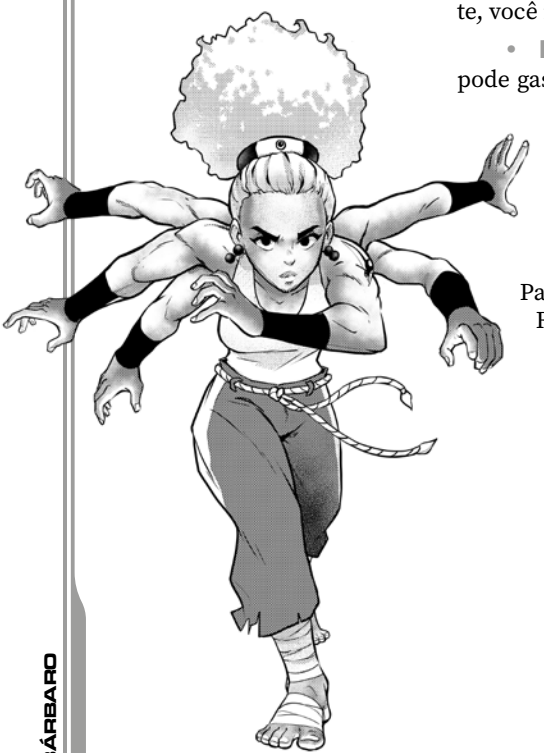
Núcleos. Era das Arcas, Operação ARSENAL, Tormenta ALPHA

Exigências. Sobrevivência; Vigoroso

Aquele que julga o bárbaro como um "selvagem incivilizado" não apenas está cometendo um grande erro, como também subestimando um lutador poderoso.

Não confunda aquele que não sabe viver na sua sociedade, com aquele que não precisa. O bárbaro é um guerreiro bravio, indomável, rebelde e até mesmo rústico — mas não um estúpido ou ignorante. Ele é sábio e astuto, conhecedor da terra, seus caminhos e seus povos. Nômade bravio, não precisa de teto sobre a cabeça, nem depende de luxos urbanos; prefere vestes, instrumentos e armas simples, em que possa confiar. Resiliente, estoico, não fraqueja diante de rigores que fariam o chamado "homem moderno" chorar e implorar. No além-Convergência, bárbaros se tornaram grandes líderes, generais, reis; e aqui, são capazes de conquistas ainda maiores.

Mas sim, o bárbaro pode se enfurecer como uma besta brutal, acessar energias primevas, invocar espíritos raivosos. Neste estado ele se torna ainda mais forte, robusto e assustador, levando muitos a temer que esteja descontrolado. Não, nada disso: ele sabe bem o que faz. Bárbaros são presenças constantes em grupos Arcanautas, mas também procuram qualquer missão em que sua fortaleza tenha utilidade.



- **Espírito livre.** Se estiver consciente, você nunca é considerado indefeso.
- **Frenesi de combate.** Você pode gastar 3PM para invocar um frenesi que oferece P+3 (sem afetar seus Pontos de Ação) até o fim da cena. Quando o combate termina, você fica esgotado e é considerado derrotado durante toda a cena seguinte.
- **Resistência superior.** Para você a vantagem Vigoroso oferece R+3, em vez de +2.

Caça-Prêmios

Núcleos. Guerra da Galáxia, Tormenta ALPHA

Exigências. Percepção, Manha ou Sobrevivência

Cada um tem suas próprias razões para correr riscos, explorar Arcas e derrotar monstros. Para o caça-prêmios, isso é apenas um meio de vida.

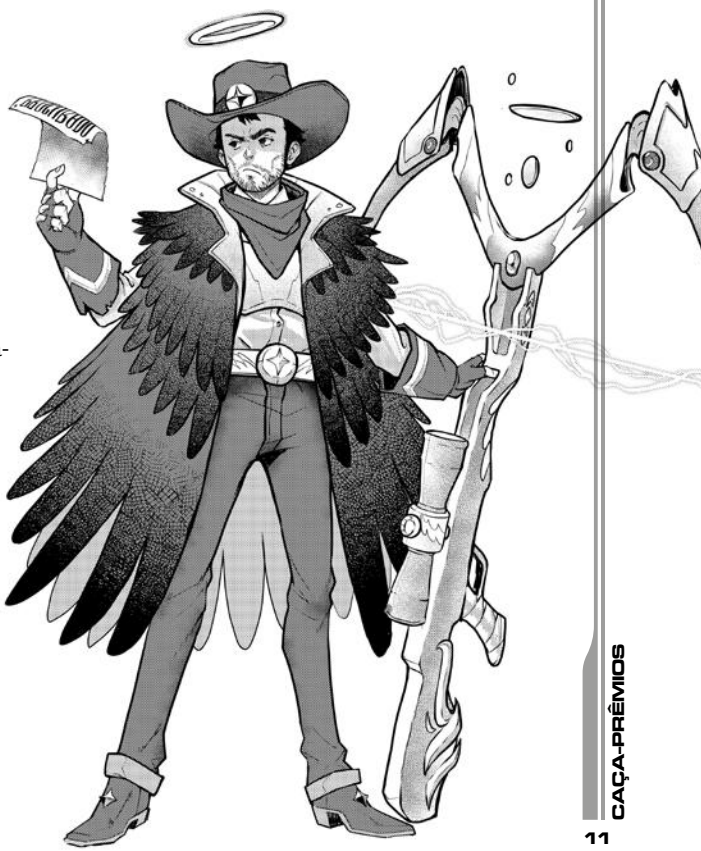
Caça-prêmios abraçam a vida de aventureiro como profissão. Procuram ativamente por contratos ou, quando conquistam notoriedade, aguardam que os clientes venham. Seu tipo de trabalho preferido envolve rastrear e capturar criminosos procurados, mas muitos também aceitam missões típicas de Arcanautas: explorar Arcas, resgatar tesouros, caçar monstros.

Nem todos os caças-prêmios são gananciosos ou egoístas. Muitos usam seus rendimentos para fazer caridade, ajudar necessitados. Outros acumulam riqueza para realizar algum grande sonho, que pode ser nobre ou mesquinho. Há aqueles que caçam como pretexto para perseguir algo ou alguém que odeiam (como aquele guerreiro poderoso que só aceita contratos para matar goblins). E outros ainda usam a profissão sinistra para disfarçar um enorme desejo de proteger inocentes e fazer do mundo um lugar melhor, às vezes até trabalhando de graça. Mas não conte a ninguém, senão...

• **Ataque subjugante.** Gaste 2PM antes de fazer um ataque. Se causar dano, o alvo tem Perda em testes de ataque e defesa até seu próximo turno.

• **Contrato.** Quando aceita um contrato para caçar um alvo, você recebe a vantagem Inimigo temporariamente para esse alvo.

• **Mural de recompensas.** Você sempre tem Ganho em testes para conseguir informações sobre procurados e suas recompensas, e também em testes para rastrear o alvo de seu Contrato.



CARD Gamer

Núcleos. Era das Arcas, Tormenta ALPHA.

Exigências. Mística; Magia; Utensílio

Cartões de Ampliação da Realidade Dimensional — CARDs. Surgiram nas lojas especializadas como entretenimento — e mais tarde como esporte, com grandes torneios mundiais, premiados com fortunas. Cada carta conjura um efeito mágico ou criatura fantástica. São, na verdade, baseados em artefatos mágicos encontrados nas Arcas; existem também como pergaminhos, papiros, até tábulas de argila antiquíssimas.

Embora qualquer pessoa consiga usar CARDs em arenas virtuais próprias, sejam mágicas ou tecnológicas, o CARD gamer é muito mais que um jogador casual. Ele desbloqueia habilidades secretas no baralho, atua como um conjurador místico, manifestando o conteúdo dos CARDs no mundo real. Executa magias, invoca seres fabulosos, lendários. Muitos surgem no mesmo instante, outros exigem mais tempo, conforme seu poder. E alguns, mais poderosos ou rebeldes, sequer permanecem sob controle total do invocador.

• ***Caiu na armadilha!*** Uma vez por cena, após um oponente realizar qualquer ação, você pode fazer um teste de Mística (6 + Habilidade do oponente). Se tiver sucesso, pode usar Magia ou uma técnica mágica que conheça como reação.

• **Carta na manga.** Quando usa uma vantagem ou técnica que gasta PM, se você gastar +2PM, existe uma chance (resultado ímpar em 1D) de que o mesmo efeito aconteça outra vez em seu turno seguinte, sem custo adicional.

• **Escolha uma carta.** Você invoca uma criatura. Gaste 1PM para receber um Ajudante até o fim da cena. Se tiver sucesso em um teste de Mística (9), você escolhe o tipo de ajudante; se falhar, o mestre escolhe. Você ainda deve pagar PM por cada utilização do Ajudante.

Cavaleiro

Núcleos. Era das Arcas, Tormenta ALPHA

Exigências. Resoluto ou Vigoroso; Código (qualquer)

Grandes ordens de cavalaria existiram neste mundo, e também no além-Convergência. Mais que apenas um guerreiro de armadura brilhante, um cavaleiro é guiado por ideais de honra — que podem ser sobre verdade, lealdade, bravura, combate justo e outras virtudes. Para ele, nada é mais importante que seguir seu código, e nenhum objetivo é mais nobre que tornar-se um exemplo de retidão para os mais jovens.

Cavaleiros correm o mundo em busca de oportunidades para praticar seus valores. Protegem os fracos, combatem o crime, perseguem o mal, recompensam a bondade. Enquanto outros enxergam códigos como amarras ou restrições, o cavaleiro extrai deles sua força, seu ímpeto para seguir lutando. Seus códigos são sua certeza, seu horizonte, sua linha-mestra. Sem eles, está perdido.

Por suas qualidades e confiabilidade, cavaleiros estão entre os membros favoritos em qualquer grupo Arcanauta, — mas podem atuar em qualquer lugar onde se sintam necessários, do espaço profundo aos mundos virtuais.

• **Armadura completa.** Quando sofre um ataque, você pode escolher gastar 2PM para reduzir em –1 o resultado de cada dado do atacante. Se ele rolar um 4, por exemplo, conta como 3. Essa redução, inclusive, cancela acertos críticos. Você ainda faz seu teste de defesa normalmente.

• **Força da honra.** Você recebe um Ganho em qualquer teste, uma vez por cena, para cada Código que você tem. Se violar qualquer de seus Códigos, não pode usar este poder até se redimir. (Note que você pode escolher adotar mais de dois Códigos, embora não receba pontos de personagem por estes.)

• **Inspirar aliado.** Você pode gastar 1PM e uma ação para inspirar um aliado que possa vê-lo. Ele recebe Ganho em um teste em seu próximo turno. Não é possível "guardar" Ganhos para depois.

Celebridade

Núcleos. Era das Arcas, Guerra da Galáxia, Operação ARSENAL

Exigências. Famoso, Torcida

A chegada de raças exóticas, poderes miraculosos e histórias épicas mudou os sonhos das pessoas. Produziu um exército de novos astros e estrelas. Entraram em cena os grandes campeões na batalha pela atenção e admiração do público.

Embora muitas celebridades sejam artistas de diversos tipos, como atores, cantores e modelos, nem todas o são. Expoentes em quase qualquer área podem conquistar esse status, desde astros dos esportes até heróis de guerra, passando por grandes cientistas, chefs internacionais, empresários inovadores, bilionários excêntricos, políticos importantes, campeões de artes marciais, exploradores intrépidos, influenciadores polêmicos e — é claro — Arcanautas.

Várias celebridades se juntam a aventureiros, e até participam de missões perigosas, para conquistar ainda mais notoriedade. Outras, por outro lado, *tornam-se* célebres justamente por atuar em grandes aventuras, derrotar vilões, salvar o mundo. Outras ainda buscam fama com motivações ocultas, como realizar um sonho secreto, aliviar a dor de uma perda, proteger sua verdadeira ocupação, ou disfarçar algum plano de dominação mundial!

- **Grande fama.** Você gasta 2PM, em vez de 3, para usar a vantagem Famoso.
- **Ovação.** Quando está sob efeito de sua Torcida, você pode gastar uma ação completa para recuperar 1D Pontos de Mana.
- **Rugido das massas.** Além do Ganho recebido por Torcida, seu teste causa um acerto crítico com 5 ou 6.

Cientista

Núcleos. Era das Arcas, Guerra da Galáxia, UniPotência

Exigências. Saber

As ciências jamais foram tão desafiadoras quanto agora. A Era das Arcas trouxe seres de biologia estranha, materiais fantásticos, tesouros técnicos, violações das leis naturais conhecidas. Mais que tudo isso, trouxe *magia* — ou melhor, ciência que ainda não compreendemos. Neste cenário, cientistas estão entre os maiores desbravadores, e talvez aqueles de quem mais precisamos. Uma descoberta científica pode ser a chave para salvar a humanidade do próximo kaiju enfurecido ou exército alienígena invasor.

Embora a maior parte dos cientistas atue em bibliotecas e laboratórios, existem aqueles mais audazes, com necessidade de sair em campo. Exploram ruínas antigas para desvendar segredos das primeiras Convergências. Encontram aplicações para metais exóticos e gemas elementais. Desvendam o funcionamento de armas alienígenas e naves estelares. Avisam sobre ameaças antes que aconteçam, são ignorados, e então pesquisam formas de derrotá-las. Cientistas estão sempre salvando o mundo, ou tornando-o um lugar melhor.

Em qualquer grupo de aventureiros, um cientista será sempre uma ajuda valiosa, mesmo quando não souber lutar. Mas vários sabem. Usam seus conhecimentos como arma e armadura, de formas que alguns até diriam ser bruxaria!

- **Eureka!** Você pode produzir um invento ou método capaz de resolver um problema. Uma vez por sessão, você pode gastar um movimento e 3PM para adquirir uma vantagem de custo 1pt à sua escolha, até o fim da cena. Você ainda deve pagar quaisquer outros custos da vantagem escolhida.

- **Método científico.** Você enxerga padrões nos eventos ao redor. Uma vez por cena, pode usar Saber para substituir qualquer outra perícia. Você pode pagar 3PM para cada nova utilização na mesma cena.

- **Pesquisa.** Você pode gastar um movimento e 1PM para fazer um teste de Saber (9) e descobrir informações sobre um personagem na cena. Escolha: atributos, perícias, vantagens, desvantagens, técnicas ou itens. A critério do mestre, você também pode descobrir outros segredos.

Clérigo

Núcleos. Era das Arcas, Tormenta ALPHA, UniPotência

Exigências. Devoto

Muito pouco é conhecido sobre o mundo (mundos?) além-Convergência. Suspeita-se, no entanto, existir ali entidades extraplanares poderosas, consideradas "deuses". Seriam capazes de oferecer poderes fantásticos a seus devotos, enquanto estes obedeciam a obrigações e pregavam os ideais da divindade padroeira. Quem ou quantos seriam esses deuses, não se sabe. Seus títulos verdadeiros não chegaram até aqui, ou chegaram de forma deturpada. Não existem igrejas ou religiões organizadas que os cultuem.

Contudo, uma pequena parte de sua influência poderosa alcança este mundo, através de artefatos. Um medalhão com um símbolo sagrado, uma estatueta ou pintura sacra, uma arma ou armadura santa. Tais relíquias permitem aos escolhidos comungar com as entidades divinas longínquas e fazer pactos. Servir em troca de poder mágico.

Chamados de clérigos, estes campeões de deuses distantes nem sempre conhecem a verdadeira identidade dos padroeiros, ou mesmo seus nomes — muitos os tratam apenas por títulos, como Deus da Justiça, Deus dos Ladrões, Deusa da Magia. Recebem seus comandos em sonhos enigmáticos, visões misteriosas ou simples intuição. Ainda, o patrono nem sempre é nobre ou bondoso; existem deuses malignos, cruéis, trapaceiros, que escolhem servos com igual afinidade.

- **Devoto fervoroso.** Você pode usar a vantagem Devoto até três vezes por cena, em vez de duas.
- **Dom divino.** Sua divindade permite realizar milagres mágicos variados. Uma vez por cena, você pode gastar um movimento e 3PM para adquirir uma perícia ou vantagem de custo 1pt à sua escolha, até o fim da cena. Você ainda deve pagar outros custos da vantagem escolhida.
- **Poder concedido.** Escolha uma vantagem entre as seguintes: Anulação, Confusão, Cura, Defesa Especial (qualquer), Magia, Paralisia. Se tiver essa vantagem (ou a escolheu como Dom Divino), você pode usá-la sem gastar PM uma vez por cena.

Cosmonauta da ORDEM

Núcleos. Guerra da Galáxia

Exigências. Patrono, Inimigo (aliens)

Enquanto o Exército da Luz atua principalmente na Terra, a frota espacial chamada ORDEM — Organização de Resistência a Divergência Extraterrestre Maledicente — combate através do universo em suas naves estelares. Com a missão de localizar e enfrentar ameaças alienígenas em sua origem, teve atuação decisiva na Guerra da Galáxia, impedindo as forças extraterrestres de alcançar nosso planeta.

Apesar de sua origem e prioridade militares, a ORDEM é também uma frota de pesquisa e exploração, responsável por contatar novos mundos e povos. Seus membros são preparados para atuar em planetas estranhos e interagir com formas de vida desconhecidas. Seus veteranos de guerra são considerados heróis, e sua gigantesca nau-capitânia, a Aristóteles, foi recentemente convertida em cidade universitária para preparar novos cosmonautas e exploradores.

Assim, o cosmonauta da ORDEM é também um valente cientista e aventureiro, pronto para desafiar o desconhecido não apenas com armas futuristas, mas também curiosidade, conhecimento e boa vontade. E embora sua especialidade seja o espaço profundo, alguns atuam na Terra para rastrear aliens infiltrados e outras ameaças.

- **Primeiro contato.** Você é treinado para enfrentar o desconhecido. Pode gastar 2PM para receber +3 em qualquer teste de Saber ou Sobrevivência.
- **Inimigo meu.** Você pode usar a vantagem Inimigo para seres extraterrestres que nunca viu antes. Apesar do nome, também afeta testes para interações sociais amistosas e prestação de ajuda.
- **Sensores avançados.** Você pode pagar 2PM para adquirir um Sentido à sua escolha, para um único teste.

Curandeiro

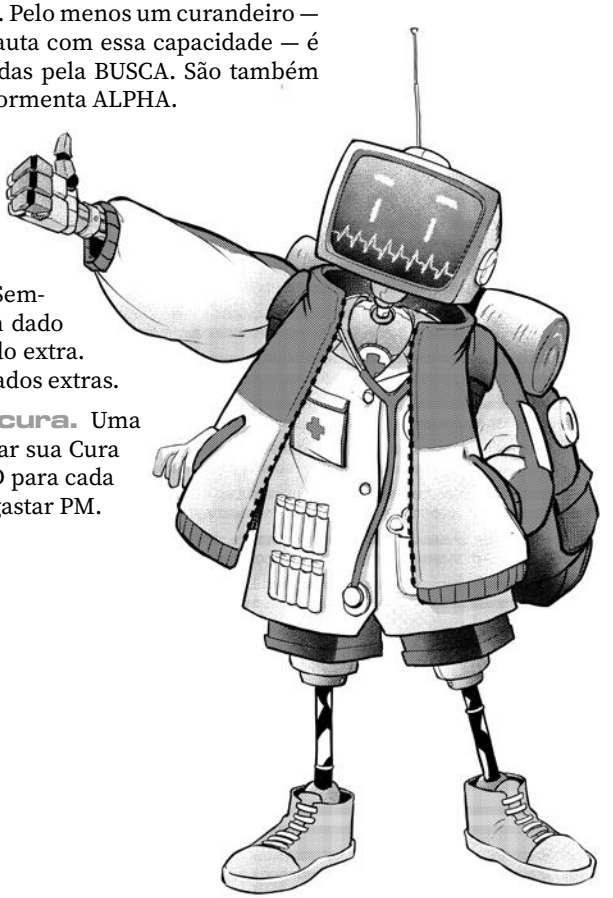
Núcleos. Era das Arcas, UniPotência, Tormenta ALPHA

Exigências. Medicina; Cura

Com a chegada das Arcas, veio também a demanda por exploradores com poderes especializados, úteis em combate. Não apenas aqueles de ataque e defesa, mas também para restaurar saúde aos feridos. Assim, além de Arcanautas, qualquer grupo de aventureiros pensaria cem vezes antes de aceitar uma missão perigosa sem um curandeiro.

Poderes de cura podem ter origens muito variadas, tornando os próprios curandeiros muito diferentes entre si. Alguns são médicos de competência extrema ou tecnologia médica de ponta. Outros servem a divindades benevolentes de além-Convergência, que dizem prover curas mágicas a seus devotos. De forma similar, outros dominam técnicas curativas dos Viajantes, ou apenas nascem com tal capacidade, restaurando a vida com um simples toque, palavra de conforto, canção revigorante, refeição sublime, secreções regenerativas ou mesmo um beijo. Curandeiros tendem a ser bondosos, caridosos — mas também existem aqueles pragmáticos ou egoístas, curando apenas quando o pagamento é bom.

Curandeiros são sempre os mais procurados para compor Arcanautas e outros grupos. Pelo menos um curandeiro — ou clérigo, ou outro Arcanauta com essa capacidade — é exigido em Arcas gerenciadas pela BUSCA. São também populares em missões de Tormenta ALPHA.



• **Paramédico.** Você pode curar 1D Pontos de Vida com uma ação e um teste de Medicina (9).

• **Cura crítica.** Sempre que você rola 6 em um dado de Cura, pode rolar um dado extra. Isso também vale para os dados extras.

• **Explosão de cura.** Uma vez por cena, você pode usar sua Cura em capacidade máxima (1D para cada ponto de Habilidade) sem gastar PM.

Detetive

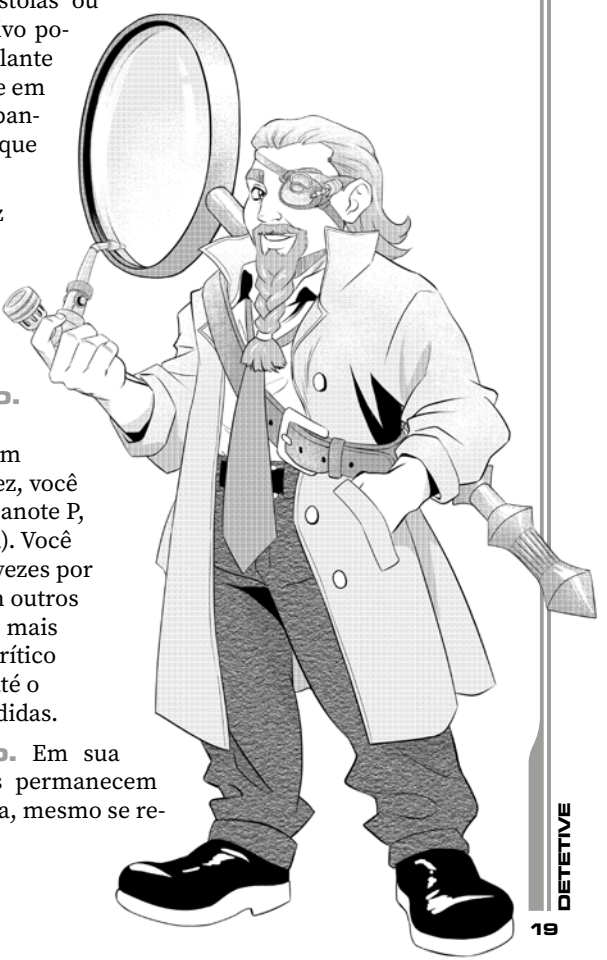
Núcleos. Guerra da Galáxia, Operação ARSENAL, UniPotência

Exigências. Manha, Percepção

Mesmo neste novo mundo de raças fantásticas, magia e poderes estranhos, detetives ainda estão entre os profissionais mais procurados para desvendar casos. Especialmente quando o próprio detetive pode pertencer a uma raça fantástica ou recorrer a magia e poderes estranhos!

Detetives investigam e resolvem crimes, identificam suspeitos, reúnem evidências e coletam informações. Alguns são oficiais de polícia, outros pertencem a agências privadas ou departamentos de segurança, e outros ainda são investigadores particulares com escritórios próprios. Diferente de um caça-prêmios, o detetive atua quando existe algum mistério envolvido, como localizar pessoas desaparecidas, descortinar fraudes e crimes financeiros, determinar o verdadeiro culpado de um delito, ou simplesmente descobrir como um crime aconteceu.

Na Era das Arcas, detetives muitas vezes unem-se a aventureiros para procurar pistas e solucionar casos. Alguns detetives são mais cerebrais, outros resolvem tudo com pistolas ou punhos; um método investigativo popular (praticado por certo vigilante fantasiado de morcego) consiste em sair pelas ruas espancando bandidos até algum deles dizer o que você precisa saber!



• **Elementar!** Uma vez por cena, você pode usar Percepção para substituir qualquer outra perícia. Você pode pagar 3PM para cada nova utilização na mesma cena.

• **Obter informação.** Quando tem um crítico em um teste de Manha ou Percepção, em vez de somar o atributo outra vez, você pode escolher obter uma Pista (anote P, a lápis, em algum lugar da ficha). Você pode fazer isso um número de vezes por sessão igual sua Habilidade. Em outros testes, você pode gastar uma ou mais Pistas; cada Pista concede um crítico automático. Pistas não usadas até o fim da sessão esfriam e são perdidas.

• **Caso encerrado.** Em sua presença, inimigos derrotados permanecem nesta condição até o fim da cena, mesmo se recuperarem PV.

DPS

Núcleos. Era das Arcas, Operação ARSENAL, Tormenta ALPHA

Exigências. P3, Ataque Especial (qualquer)

DPS é abreviação para *damage per second*, "dano por segundo". Outrora usado apenas em videogames, o termo acabaria adotado também por grupos Arcanautas e outros aventureiros, para definir aqueles que resolvem problemas e superam obstáculos simplesmente zerando seus Pontos de Vida!

Como fazem isso depende de seus métodos, mas basicamente existe o *melee DPS* (combate corpo a corpo) e o *ranged DPS* (longa distância). Ambos são presença quase obrigatória em qualquer grupo Arcanauta, acompanhados por tanques e curandeiros. De fato, grupos credenciados pela BUSCA exigem a presença de pelo menos dois DPS — embora outros personagens com poder ofensivo também sejam aceitos na função.

DPS são focados em causar dano, em detrimento de outras capacidades — sobretudo defesa. Podem ser espetaculares em atacar, mas dependem de companheiros habilidosos em funções diferentes para outros tipos de desafio.

Desnecessário dizer, DPS são encontrados em praticamente todos os núcleos, sendo mais populares na exploração de Arcas, torneios da Ilha do Martelo e missões de Tormenta ALPHA.

- **Estilo de combate.** Escolha entre *melee* ou *ranged*. Você recebe Especialização (Luta) para atacar Perto (*melee*) ou Longe e além (*ranged*). No entanto, é considerado Inapto para qualquer defesa e para ataques no estilo não escolhido.
- **Ataque gratuito.** Uma vez por cena, você pode usar um Ataque Especial sem gastar PM.
- **Último recurso.** Quando você está perto da derrota, todos os seus ataques no estilo escolhido têm Ganho.

Druida

Núcleos. Era das Arcas, Guerra da Galáxia, Operação ARSENAL, Tormenta ALPHA

Exigências. Animais; Ajudante, Transformação; Código Dahllan

Entre os seres com habilidades fantásticas trazidos com as Convergências, existem os defensores da Mãe Natureza conhecidos como druidas.

O que faziam em seu mundo nativo, ninguém sabe ao certo. Aqui, contudo, assumem a missão de proteger a vida natural — que confiam ser a verdadeira origem de seus poderes. Tornam-se não apenas ativistas contra o desmatamento e caça ilegal, mas inimigos de tudo e todos que ameacem o equilíbrio ecológico. O que muitas vezes inclui corporações inescrupulosas, invasores alienígenas e — claro — monstros.

• **Forma selvagem.** Sua Transformação permite mudar para várias feras poderosas com habilidades diferentes. Cada vez que muda para sua segunda forma, escolha duas vantagens extras entre as seguintes, sem custo: Aceleração, Ágil, Alcance 1, Forte, Imune (Anfíbio, Doenças ou Resiliente), +Membros, Paralisia, Regeneração, Sentido (Aguçado, Infravisão ou Radar), Vigoroso, Voo.

• **Irmãos selvagens.** Onde você estiver, animais (e plantas!) surgem para ajudá-lo. Você pode mudar seu Ajudante para um tipo diferente no início de cada cena.

• **Dádiva da natureza.** Animais (e plantas!) ajudam em suas tarefas. Uma vez por cena, você pode usar Animais para substituir qualquer outra perícia. Você pode pagar 3PM para cada nova utilização na mesma cena.

Código Dahllan (–1 pt) Não consumir produtos de origem animal. Nunca atacar um animal, nem deixar de prestar ajuda a um animal em dificuldade.

Elementalista

Núcleos. Era das Arcas, Tormenta ALPHA, UniPotência

Exigências. Magia, Ambiente, Fraqueza Elemental

Magia é algo que este mundo apenas começou a compreender. No além-Convergência, contudo, existem escolas de magia focadas em seus muitos aspectos. A Escola Elementalista é formada por magos especializados em um único elemento da natureza.

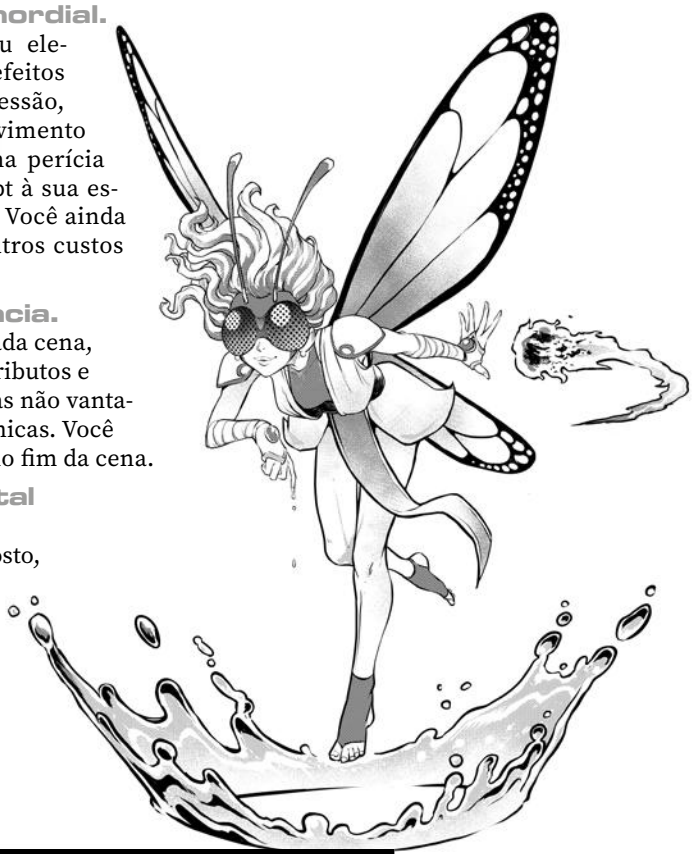
Além dos quatro clássicos (água, vento, fogo, terra) existem outros, como gelo, eletricidade, metal, madeira, luz, trevas, vácuo. Elementalistas manipulam com precisão o elemento de sua especialidade, usando-o para construir, destruir, curar, lutar. Mas todo elemento tem um oposto — às vezes óbvio, como água/fogo, vento/terra ou luz/trevas, mas nem sempre. Essa sempre será sua fraqueza.

Poderes elementais nem sempre seguem nossas leis naturais. Um grande elementalista pode curar com fogo, afogar com terra, golpear com vento, soprar com água, profanar com luz, queimar com trevas! Façanhas impossíveis com elementos impróprios faz parte desta escola de magia.

• **Ambiente elemental.** Seu elemento escolhido é seu Ambiente. A desvantagem segue suas regras normais (ao rolar 1 em 1D, Perda em todos os testes). No entanto, se rolar 6, seu elemento existe em abundância na cena; você tem direito a uma utilização de Magia sem gastar PM.

• **Elemento primordial.** Você sabe controlar seu elemento para conseguir efeitos variados. Uma vez por sessão, você pode gastar um movimento e 3PM para adquirir uma perícia ou vantagem de custo 1pt à sua escolha, até o fim da cena. Você ainda deve pagar quaisquer outros custos da vantagem escolhida.

• **Moldar essência.** Na primeira rodada de cada cena, você pode mudar seus atributos e perícias livremente — mas não vantagens, desvantagens e técnicas. Você reverte à forma normal no fim da cena.



Fraqueza Elemental
(–1 ou –2 pt)
Escolha um elemento oposto, diferente do seu, como sua Fraqueza. O Mestre decide se é comum ou incomum. A desvantagem segue suas regras normais (Perda em todos os testes se estiver Perto).

Engenheiro Mecha

Núcleos. Guerra da Galáxia, UniPotência

Exigências. Máquinas; Utensílio (ferramentas)

Neste mundo de altíssima tecnologia, naves estelares, robôs gigantes e construtos vivos, o engenheiro mecha emerge como um herói pioneiro e visionário, um campeão do progresso e esperança. Sua mente brilhante projeta, constrói e até pilota engenhos fantásticos. Com perícia incrível, faz mechas ganharem vida como um elo inquebrável entre pessoa e máquina.

O engenheiro mecha não atua simplesmente na manutenção de construtos imensos, longe disso. Ele é um inventor fabuloso, um mestre da maquinaria pesada, capaz de controlar ou construir qualquer coisa — desde armas e armaduras cibernéticas a computadores e veículos robóticos incríveis. Sempre será, também, o melhor amigo dos golens e androides — sempre pronto a fazer reparos ou ampliar suas capacidades.

Este herói do amanhã não é apenas um mecânico habilidoso, mas também um brilhante estrategista e solucionador de problemas. Adapta mechas para qualquer situação, batalhando com inimigos gigantes ou realizando resgates ousados em situações de emergência. O engenheiro mecha acredita na capacidade da tecnologia para forjar um futuro melhor.

• **A ferramenta certa.** Não há problema que algumas marteladas não resolvam. Uma vez por cena, você pode usar Máquinas para substituir qualquer outra perícia. Você pode pagar 3PM para cada nova utilização na mesma cena.

• **Engenheiro de campo.** Você pode criar ou improvisar aparelhos na hora. Se bem-sucedido em um teste de Máquinas (9), gaste 1PM para ter um Ajudante de tipo à sua escolha, até o fim da cena. Você ainda deve pagar PM por cada utilização do Ajudante.

• **Martelinho de ouro.** Você pode gastar uma ação para fazer um teste de Máquinas (9). Se bem-sucedido, cura 2D PVs em um personagem construto Perto, ou soma 1D ao seu próximo teste. (Esse personagem pode ser você, caso seja um construto.)

Entidade Exilada

Núcleos. Era das Arcas, Guerra da Galáxia, UniPotência

Exigências. nenhuma.

Sejam trazidos pelas Convergências, invocados por rituais de conjuração, ou náufragos de outros planetas, muitos seres não chegaram a este mundo por livre vontade. Ou, quando vieram, não planejavam ficar.

Uma entidade exilada é qualquer ser estrangeiro — alien, abissal, celestial, fantasma, Viajantes em geral, impossibilitado de voltar a seu mundo nativo. Alguns apenas se escondem em lugares remotos ou assumindo disfarces. Outros fazem seu melhor para tentar se adaptar, adotando o modo de vida local, até encontrar um meio de voltar para casa. Um meio e, talvez, um motivo — caso tenha se apegado aos amigos da Terra.

Entidades exiladas podem ser desconcertantes quando conseguem se integrar à nossa cultura, seja trabalhando em lanchonetes, conquistando fama ou ascendendo em corporações. Seu vizinho pode ser um demônio, ou metaliano, ou algo ainda mais esquisito! Não é surpresa, portanto, que tantos acabem como aventureiros; seus poderes estranhos podem ser mais úteis explorando Arcas do que atendendo clientes no balcão da cafeteria. O que não impede muitos de fazê-lo.

• ***Não conheci o outro mundo por querer!*** Em testes de morte, você pode rolar 1D extra e descartar o dado mais baixo.

• **Sorte extraplanar.** Seus dons incomuns funcionam na hora certa. Uma vez por sessão, você pode usar uma vantagem, técnica ou Energia youkai (a seguir) sem gastar PM.

• **Energia youkai.** Você pode usar uma ação para gastar qualquer quantidade de PM e curar PV, em você mesmo ou alguém com quem tenha Elo Mental. Cada 2PM curam 1PV.

Estudante

Núcleos. Guerra da Galáxia, UniPotência

Exigências. Qualquer perícia; Mentor

Você deve saber o que é um estudante. Mas sabe como é ser um estudante na Era das Arcas?

O mundo mudou e, com ele, mudaram as formas de entendê-lo. Mudaram os meios de adquirir conhecimento, desenvolver habilidades, contribuir com a sociedade, preparar-se para o futuro. Profissões antigas desapareceram, mil outras novas surgiram. E embora exista ensino remoto, ainda há escolas, universidades, academias — muito diferentes de como você as conhece.

Teoria da magia, anatomia alienígena e procedimentos para ataque de kaiju são coisa rotineira. Salas de aula usam realidade virtual, mágica ilusória e conjuração de criaturas para melhor imersão na matéria. Tarefas de casa envolvem construir robôs, decifrar escrituras ou traçar diagramas alquímicos básicos. Clubes escolares dedicam-se a magibol, subcultura élfica, engenharia espacial e estudo das Arcas.

A escola moderna é onde vivem-se as primeiras grandes aventuras, onde nascem as mais fortes amizades, os mais acirrados torneios, os mais desastrados romances. Seja na lendária UniPotência, onde formam-se magos, heróis, ninjas, pilotos mecha e intendentes; seja na escolinha do bairro, onde uma professora qareen teletransporta a classe inteira para estudar unicórnios em seu habitat natural.

• **Hora do intervalo.** Após uma cena de conflito, você recebe uma refeição básica (Ganho em um único teste, à sua escolha, até o fim do dia). Você não recebe uma nova refeição antes de consumir a anterior.

• **Prova real.** Você pode pagar 2PM para rolar 1D extra em um teste de perícia que possua, e descartar o resultado mais baixo.

• **Quem não cola...** Você pode usar a vantagem Mentor uma segunda vez por cena.

Exército da Luz

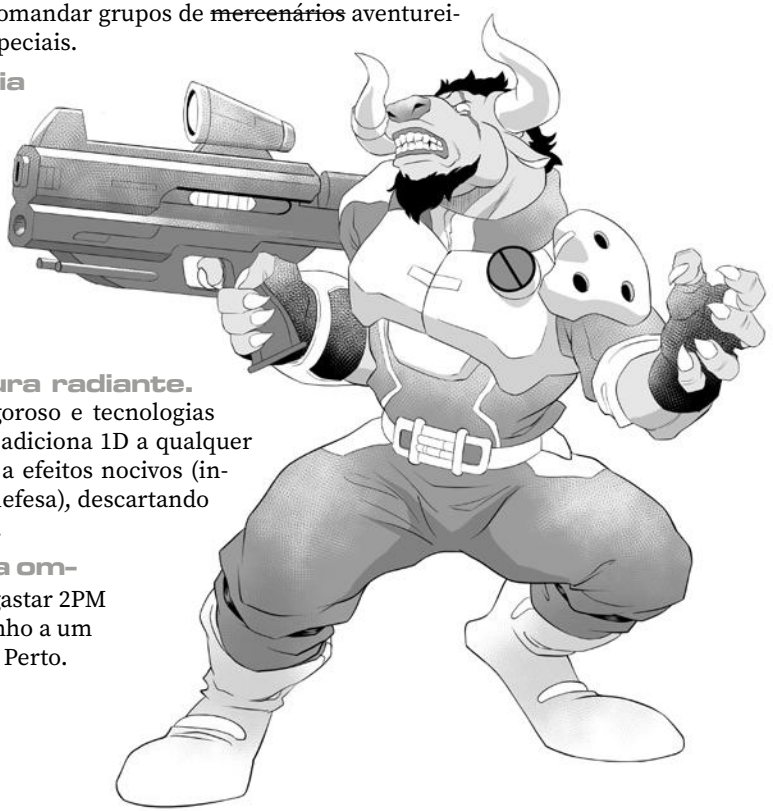
Núcleos. Guerra da Galáxia

Exigências. Patrono

No passado recente, membros de forças especiais como os Boinas Verdes, Força Delta, Seals, Spetsnaz e outros eram considerados os melhores soldados do mundo. Hoje, com inimigos muito mais perigosos que terroristas ou nações hostis, esse título pertence aos membros do Exército da Luz. Seus soldados personificam a coragem, honra e esperança em um mundo repleto de perigos. Seu compromisso com a justiça e a proteção da humanidade os torna heróis incomparáveis, prontos para enfrentar qualquer desafio com otimismo e determinação.

Treinados e equipados para combater o que existe de pior no universo, o Exército da Luz são os defensores finais do planeta contra extraterrestes, kaijus e outras ameaças. Diferente de qualquer força armada tradicional, seus membros têm nacionalidades e origens variadas — grande parte, inclusive, é formada por não-humanos. Por suas façanhas, muitas vezes conquistam grande prestígio público. São reconhecidos e admirados como heróis, inspirando jovens a ingressar em suas academias e integrar suas fileiras.

O Exército da Luz tem acesso a armas e equipamentos incríveis, usando tecnologia alienígena conquistada no campo de batalha. E embora atuem em suas próprias tropas, não é raro que soldados sejam designados para integrar ou comandar grupos de ~~mercenários~~ aventureiros em missões especiais.



• **Artilharia total.** Uma vez por cena, você pode fazer um Ataque Especial de até 3pt à sua escolha. Você ainda deve pagar seu custo em PM.

• **Armadura radiante.** Por seu treino rigoroso e tecnologias de proteção, você adiciona 1D a qualquer teste para resistir a efeitos nocivos (incluindo testes de defesa), descartando o dado mais baixo.

• **Ombro a ombro.** Você pode gastar 2PM para conceder Ganho a um teste de um aliado Perto.

Experimento

Núcleos. Guerra da Galáxia, Operação ARSENAL

Exigências. Imune; +Mana ou +Vida

A tecnologia e magia proporcionadas pela Era das Arcas vêm permitindo produzir novas formas de vida, novos seres — ou modificar profundamente aqueles já existentes. Os propósitos de tais experimentos podem ser nobres ou nefastos. E os resultados podem ser maravilhosos ou trágicos.

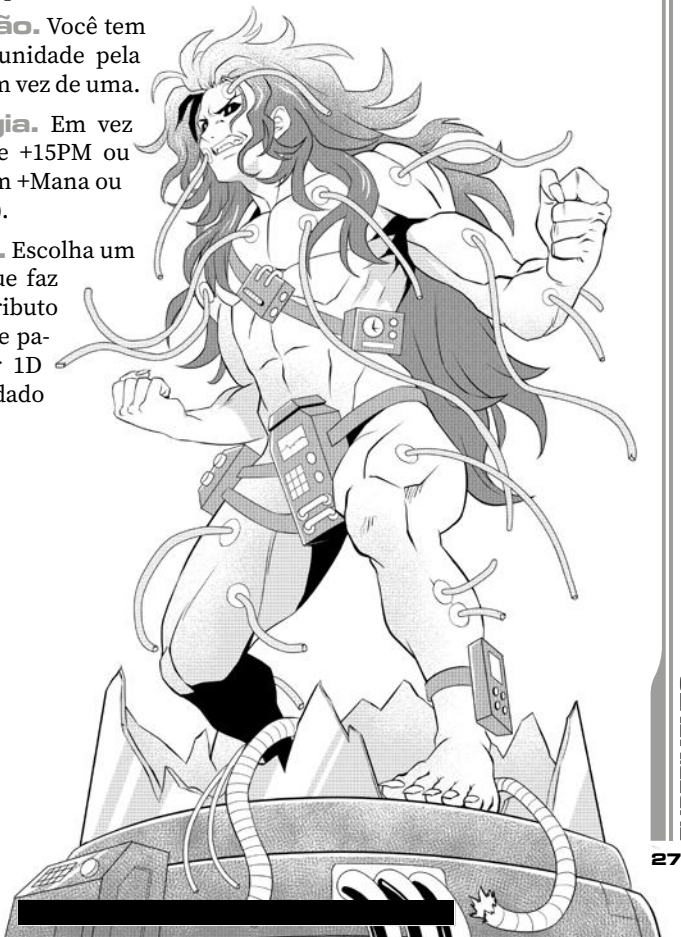
Embora aberrantes e construtos sejam os casos mais comuns, praticamente qualquer criatura pode nascer em laboratório — até mesmo aquelas tradicionalmente místicas, como dahllan, fadas, vampiros e outras. O fruto de um experimento pode ser bem-sucedido, glorioso, até mesmo amado por seus criadores; ou algo monstruoso, marcado por dor e revolta, rechaçado e ressentido por sua origem maldita. Talvez ele sequer conheça a verdade sobre seu passado, acabando obcecado por desvendar esse mistério, descobrir o propósito de sua criação. Em qualquer dos casos, terá que escolher entre usar seus poderes exóticos para o bem ou o mal.

Mesmo neste mundo de seres tão variados, um experimento está sempre sozinho. Talvez procure companhia entre pessoas tão estranhas quanto ele, como algum grupo de aventureiros. Ou pode acabar, ele próprio, como um monstro caçado por eles.

• **Adaptação.** Você tem duas formas de imunidade pela vantagem Imune, em vez de uma.

• **Bioenergia.** Em vez de +10, você recebe +15PM ou +15PV pela vantagem +Mana ou +Vida (escolha uma).

• **Mutação.** Escolha um atributo. Sempre que faz um teste com o atributo escolhido, você pode pagar 2PM para rolar 1D extra e descartar o dado mais baixo.



Gatuno Galante

Núcleos. Era das Arcas, Tormenta ALPHA

Exigências. Manha; Ágil, Carismático ou Gênio

O gatuno galante é um virtuoso na arte da infiltração e escapadas ousadas — um artista da dissimulação, elegância e charme. Operando nas sombras ele combina astúcia, intelecto e refinamento para realizar façanhas incríveis. Desliza pela escuridão com graça, silencioso e sem deixar rastro, mas seu porte e presença carismáticos também permitem se misturar em ambientes sociais.

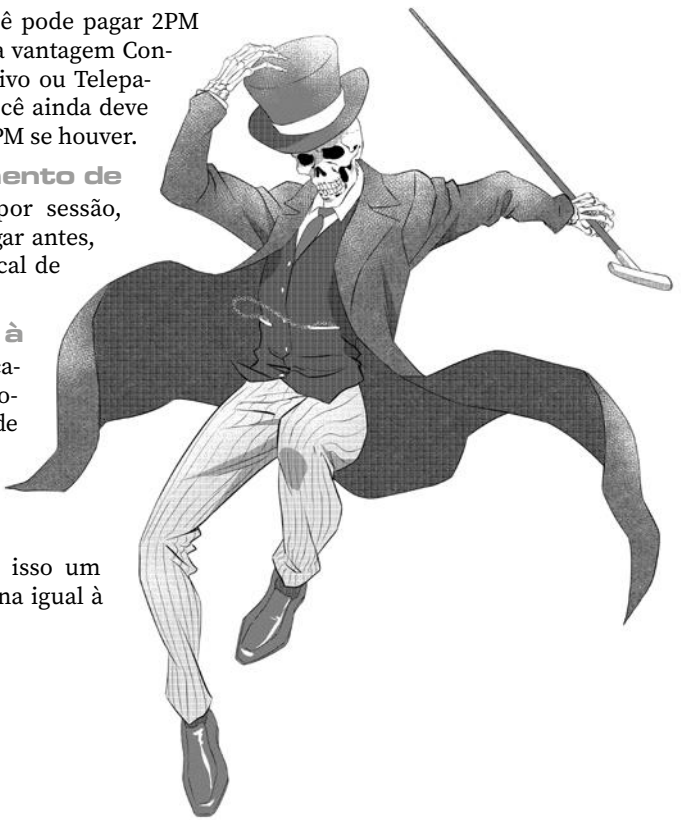
Por sua inteligência aguçada, o gatuno é habilidoso em decifrar enigmas, quebrar códigos e planejar estratégias de infiltração intrincadas. É também um mestre da retórica, capaz de persuadir com suas palavras envolventes; pode obter informações valiosas ou recrutar aliados de maneira convincente, recorrendo a seu charme e astúcia.

A missão do gatuno é desvendar segredos, recuperar tesouros perdidos e desafiar autoridades corruptas. Ele opera na fronteira entre herói e anti-herói, usando seus talentos para combater a injustiça e restaurar o equilíbrio. O gatuno acredita em adotar identidades falsas, aplicar artimanhas e usar sua elegância para alcançar um bem maior. Suas aventuras são repletas de charme, mistério e reviravoltas, cativando aqueles que cruzam seu caminho.

• **Ardiloso.** Você pode pagar 2PM para ter os benefícios da vantagem Confusão, Invisível, Inofensivo ou Telepata durante um turno. Você ainda deve pagar outros custos em PM se houver.

• **Reconhecimento de terreno.** Uma vez por sessão, por ter investigado o lugar antes, você pode escolher o local de uma cena como Arena.

• **Um passo à frente.** O gatuno escapa do veneno porque já tomou o antídoto! Você pode gastar 2PM para ter Ganho em um teste para evitar qualquer efeito negativo (exceto dano). Você pode fazer isso um número de vezes por cena igual à sua Habilidade.



Gigante da Luz

Núcleos. Guerra da Galáxia, UniPotência

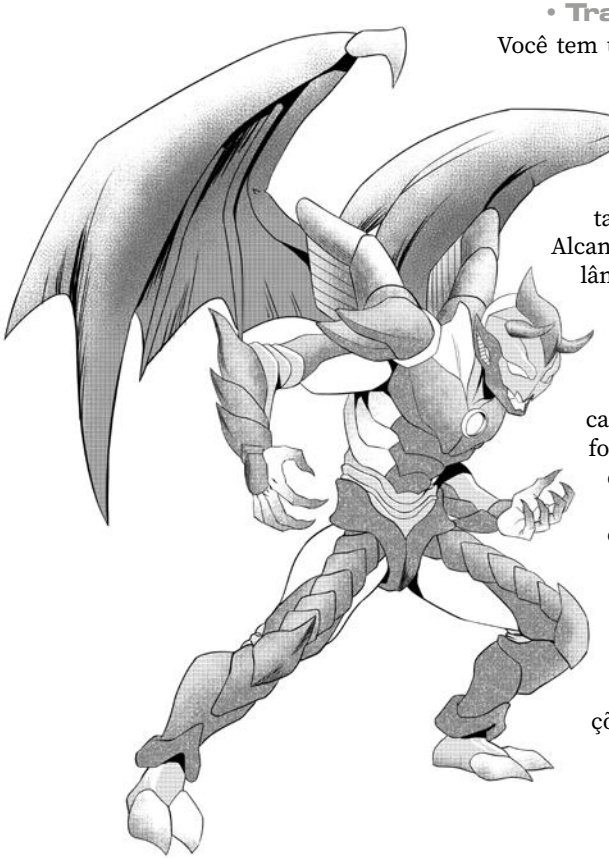
Exigências. Transformação; Código do Combate e Heróis

Gigantes da luz são guerreiros de estrelas distantes que protegem o universo contra os kaiju e vilões que os utilizam. Em suas formas naturais, são humanoides gigantescos com pelo menos 50m de altura. Contudo, quando se estabelecem na Terra em longas missões, tomam como hospedeiro o corpo de algum nativo digno.

Esse campeão pode ser escolhido após algum ato de grande nobreza e coragem, quando arrisca ou até sacrifica a própria vida — sendo ressuscitado pelo herói alienígena, que agora reside em seu corpo. O escolhido pode então se transformar em gigante da luz por breves períodos, em situações de perigo extremo.

Alguns gigantes comunicam-se mentalmente com o escolhido, mas muitos permanecem em silêncio misterioso. Outros obedecem a mestres secretos que autorizam ou possibilitam a transformação. Quase todos exigem que o escolhido guarde segredo, ou aceitam ser revelados apenas para companheiros próximos.

• **Poder interior.** Sua forma original é aprimorada. Escolha entre Forte, Ágil ou Vigoroso. Esta vantagem também se aplica à segunda forma.



• **Transformação gigante.** Você tem uma segunda forma, seguindo as regras normais desta vantagem, exceto que também eleva sua escala para Kiodai até o fim da cena. Esta forma também recebe as vantagens Alcance (uma variedade de raios e lâminas de energia), Golpe Final e Voo, sem custo. Um sinal piscante avisa quando você está perto da derrota, e você reverte para a forma normal caso seja derrotado. Esta Transformação não pode ser executada se não existir adversário de escala Kiodai em cena, nem em caso de violação dos Códigos.

• **Transformação menor.** Você pode adotar sua segunda forma em tamanho normal, com as mesmas vantagens, poderes e limitações, mas sem mudar de escala.

Guerreira Mágica

Núcleos. Era das Arcas, UniPotência

Exigências. Mística; Magia

Nem todos aqueles que protegem o mundo são soldados embrutecidos em armaduras pesadas. Às vezes nossa salvação vem embalada em vestidinhos, lacinhos e babados.

A guerreira mágica é um símbolo de pureza, coragem e esperança contra a escuridão e as forças do mal. Uma heroína destinada a proteger a humanidade, usando poderes mágicos e atitude positiva (ainda que nem todas aceitem essa nobre missão por livre vontade...). Uma guerreira mágica sabe que amizade, amor e compaixão são armas tão poderosas quanto qualquer magia. Com o coração cheio de confiança, está disposta a enfrentar vilões, resgatar reféns e salvar o dia, ainda deixando tempo para a lição de casa.

Guerreiras mágicas contam com uma variedade de feitiços e ataques, desde rajadas de energia a invocações de elementos. Muitas também têm parceiros como fadas ou animais encantados, que auxiliam em suas missões fornecendo sabedoria e suporte. Algumas podem ser vaidosas, teimosas, medrosas ou preguiçosas, mas todas sempre deixam essas fraquezas de lado quando existe algum mal a ser punido.

- **Auxílio mágico.** Quando usa Magia para emular efeitos de vantagens (veja em +Magia), você gasta PM igual ao custo da vantagem (em vez de x3) para Ataque Especial (qualquer), Ajudante (qualquer), Alcance e Mentor.

- **Punirei você!** Contra um alvo perto da derrota, seu custo em PM para Magia cai pela metade. Apesar do nome, você também pode usar este poder para ajudar aliados em perigo.

- **Transformação radiante.** Você pode gastar um movimento para vestir seu traje mágico de combate (com musiquinha e coreografia). Nesta forma, pode gastar 2PM para ter Ganho em um teste de Mística, e testes para descobrir sua verdadeira identidade sofrem Perda. A transformação dura até o fim da cena.

Guerreiro

Núcleos. Era das Arcas, Operação ARSENAL, Tormenta ALPHA

Exigências. Luta; Ataque Especial ou Defesa Especial

Enquanto muitos aventureiros escolhem métodos mirabolantes ou magias firulentas para vencer desafios, o guerreiro é simplesmente alguém que supera obstáculos através de combate. Usará os próprios punhos, armas, poderes ou técnicas de luta para derrubar o que estiver na frente. Para ele, violência costuma ser a resposta — mesmo quando gostaria de evitá-la.

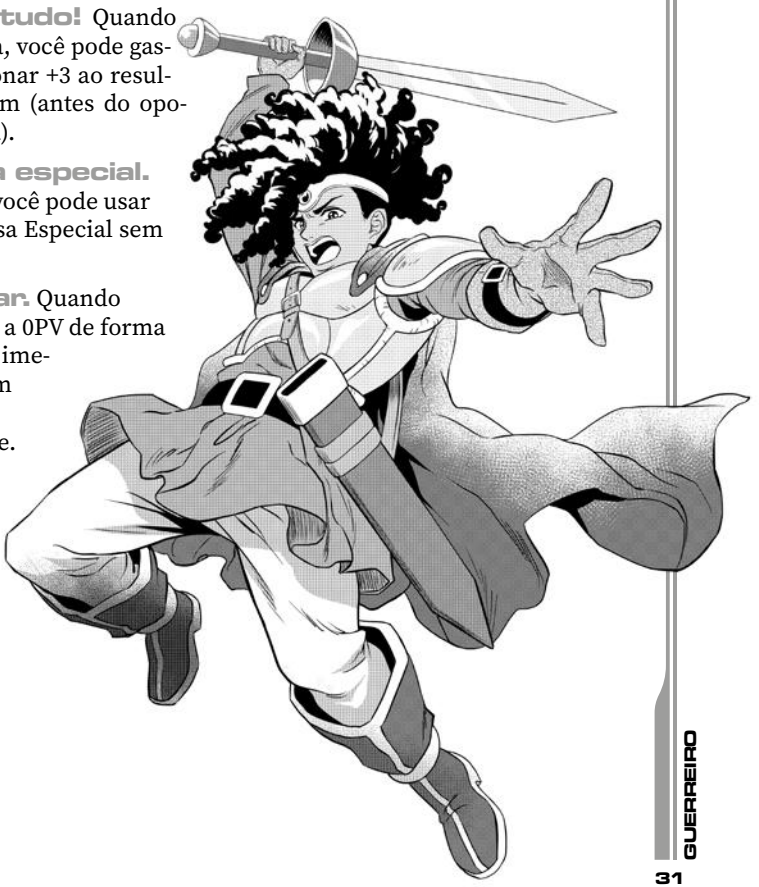
Para o verdadeiro guerreiro, lutar não é apenas um meio para alcançar um objetivo — lutar é o próprio objetivo. Talvez ele sonhe se tornar o lutador mais forte do mundo. Talvez viva procurando lutas para esquecer algum evento passado, cumprir uma promessa importante, ou realizar um grande destino. Ou ainda, talvez ele acredite existir apenas com esse propósito, sendo incapaz de apreciar ou valorizar qualquer outra coisa na vida.

Mas nem todo guerreiro é amargurado ou conformado. Pelo contrário, alguns lutam para que outros não precisem, lutam por um futuro sem guerras, sem necessidade de conflito. Guerreiros podem ser cordiais, calorosos e otimistas, reunindo amigos para desfrutar seus raros momentos de paz. Pois cada um pode ser o último.

• **Lutar é tudo!** Quando faz um teste de Luta, você pode gastar 2PM para adicionar +3 ao resultado, após a rolagem (antes do oponente rolar a defesa).

• **Manobra especial.** Uma vez por cena, você pode usar um Ataque ou Defesa Especial sem gastar PM.

• **Sem parar.** Quando reduz um oponente a 0PV de forma violenta, você pode imediatamente fazer um ataque contra outro oponente ao alcance.



Herói Sentai

Núcleos. Era das Arcas, Guerra da Galáxia, UniPotência.

Exigências. Elo Mental, Golpe Final, Patrono.

Um herói sentai, como sugere o nome, atua como membro de um superesquadrão em defesa do planeta. Sempre atuando em equipe, é um exemplo vivo de que a união faz a força. Formidável sozinho, mas invencível com seus aliados.

Salvo raras exceções, todas as equipes sentai no mundo respondem a uma mesma liderança, a organização Defensores da Terra. Entre seus comandantes estão a entidade extradimensional Antena-Z (ou apenas Zeta) e também os membros fundadores do primeiro esquadrão, Furuutsu Sentai. De sua base central na lua, Zeta convoca equipes para missões por todo o planeta e além, provendo transporte e equipamentos conforme a tarefa.

O típico herói sentai usa um uniforme colorido, de altíssima tecnologia, que amplia suas capacidades. Seus poderes seguem um tema: bandas de black metal, constelações do zodíaco, carros populares, frutas, insetos, anfíbios, times de futebol... não importa. Embora atue quase sempre com outros agentes de mesmo tipo, existem aqueles que adotam um grupo Arcanauta, ou outros aventureiros, como seu esquadrão.

- **Hora de sincronizar.** Seu Elo Mental funciona com todos os seus aliados (no máximo 5). Eles não precisam ter também esta vantagem, mas recebem seus benefícios.
- **Soltar faísca.** Quando você sofre dano, pode escolher pagar 1PM para anular 3 pontos de dano.
- **Finalização.** Quando você executa um Golpe Final, cada aliado pode escolher pagar 3PM para somar seu próprio Poder a esse ataque.

Idol

Núcleos. Era das Arcas, Operação ARSENAL

Exigências. Arte; Carismática, Famosa

Uma idol é uma estrela radiante que brilha nos palcos e telas, cativando o público com seu talento, beleza e personalidade vibrante. Ela encanta com a voz graciosa, dança empolgante e trajes deslumbrantes. É uma diva inspiradora, elevando corações com positividade e esperança. Muito mais que uma simples artista, é uma fonte de alegria e admiração, capaz de unir multidões com sua presença carismática e performances espetaculares.

Quando decide se aventurar, a idol canaliza seu carisma para se tornar uma heroína otimista e corajosa. Ela eleva o espírito dos aliados, inspira bravura e liberta o poder da canção como uma arma contra as trevas. Utiliza seu encanto para influenciar pessoas e cativar multidões, conquistando aliados e recursos valiosos para as missões. Seu talento para a dança não é apenas impressionante, mas também eficaz em campo de batalha, com movimentos coreografados que guiam aliados e desorientam os inimigos.

Uma idol acredita que sua música e alegria podem superar qualquer obstáculo, unir corações e transformar as situações mais sombrias em triunfos brilhantes.

• **Seu sorriso...** Para você a vantagem Carismática oferece P+3, em vez de +2.

• **...É tão resplandecente!** Você faz tudo de forma artística. Uma vez por cena, você pode usar Arte para substituir qualquer outra perícia. Você pode pagar 3PM para cada nova utilização na mesma cena.

• **Me dê a mão!** Em caso de sucesso em um teste de Arte (9), você pode gastar um movimento e 1PM para conceder Ganho a um aliado que consiga ver e ouvir você.

Ilusionista

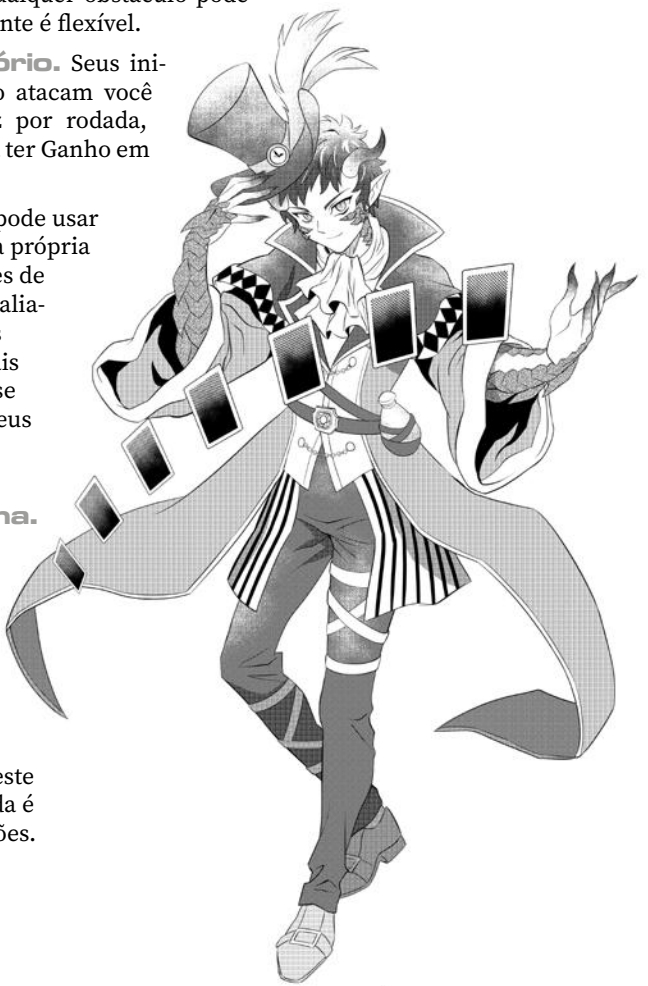
Núcleos. Era das Arcas, Tormenta ALPHA, UniPotência

Exigências. Arte, Mística ou Telepata; Ilusão

Ilusionistas podem ser conjuradores verdadeiros, ou não. Podem usar mágica real, truques de palco ou poderes mentais para controlar aquilo que seus alvos percebem. Tais habilidades são terríveis nas mãos de vilões, mas há aqueles que escolhem usá-las para proteger o mundo.

Ilusionistas são, em essência, criativos e astutos. Adoram desafios mentais, raramente encontrando situações que não possam contornar com imaginação. São membros valiosos no grupo de aventureiros, usando ilusões para distrair e confundir inimigos. Ainda que fraco em combate, um ilusionista imaginativo é oponente perigoso: um ogro ilusório pode estar apenas distraindo você enquanto o verdadeiro atacante se aproxima pelas costas...

Com personalidade otimista e mente afiada, o ilusionista pode ser um brincalhão incorrigível, mas também a voz da esperança em momentos sombrios. Ele sabe que qualquer obstáculo pode ser superado quando a mente é flexível.



• **Gambito ilusório.** Seus inimigos não sabem quando atacam você ou uma ilusão! Uma vez por rodada, você pode gastar 1PM para ter Ganho em um teste de defesa.

• ***Glamour.*** Você pode usar seus poderes para mudar a própria aparência (Ganho em testes de Manha) ou a aparência de aliados e objetos, conforme os limites de tamanho normais para Ilusão. Essas ilusões se movem juntamente com seus alvos e não gastam movimentos do ilusionista.

• **Ilusão autônoma.** Você pode criar uma ilusão que age sozinha, sem gastar seus movimentos (mas você ainda precisa ser capaz de vê-la), pelo custo normal em PM. Você pode manter ativa apenas uma ilusão deste tipo. No entanto, você ainda é livre para criar outras ilusões.

Impostor

Núcleos. Era das Arcas, Guerra da Galáxia, UniPotência

Exigências. Influência; Imitar

Mestre do disfarce, o impostor é especializado em personificar outras pessoas. Pode-se alcançar esse objetivo por meios mundanos como roupas e maquiagens, ou métodos fantásticos — magia ilusória, poder camaleônico, hipnose, tecnologia de hologramas.

O impostor realmente hábil não imita apenas aparência, voz e gestos — ele adquire até mesmo talentos de seus alvos, fingindo conhecimentos ou habilidades que na verdade não tem. Adota posturas de luta como um guerreiro, exibe truques como um mago, desfila termos complicados como um cientista — e, tem na ponta da língua, sempre uma desculpa para quando seus "poderes" não funcionam.

Impostores podem adotar disfarces rápidos, improvisados, para sumir na multidão ou enganar adversários casuais — ou mergulhar profundamente em papéis duradouros, a ponto de convencer até conhecidos íntimos do alvo. Alguns são nobres, agindo para proteger o mundo, enquanto outros são vilões perigosos.

• **Disfarce perfeito.** Você pode gastar um movimento e 3 PM para assumir a aparência de qualquer pessoa ou criatura que conheça ou consiga ver (para alvos que não conheça, use a vantagem Imitar). É impossível enxergar através de seu disfarce, exceto com Telepatia ou Sentidos, e mesmo assim o teste de Percepção tem Perda.

• **Engenheiro social.** Uma vez por cena, você pode usar Influência para substituir qualquer outra perícia. Você pode pagar 3PM para cada nova utilização na mesma cena.

• **Jogo da imitação.** Você pode copiar e manter duas vantagens por vez com Imitar, em vez de uma.

Intendente

Núcleos. Quais ele quiser.

Exigências. Arte ou Sobrevivência; Improviso

Intendentes. Criados. Copeiras. Mordomos. *Maids*. *Butlers*. Eles podem ter vários nomes, podem ser vistos apenas como servos. Mas nada, *nada* poderia estar mais distante da verdade. Mesmo nesta era de artistas marciais extremos, equipes sentai explosivas, policiais do espaço e pilotos mecha, são os intendentes que realmente asseguram a paz no mundo. Não se deixe impressionar pela equipe de super-heróis coloridos. Veja aquele mordomo ali, servindo chá: *ele* é o membro mais perigoso!

Formados exclusivamente no Instituto Maior de Intendência na cidade de Akibara, intendentes passam por treinamentos que fariam um ninja chorar. Enquanto heróis "comuns" exploram Arcas, enfrentam a Guerra da Galáxia ou lutam na Ilha do Martelo, intendentes fazem tudo isso em seus momentos de folga. Suas missões épicas envolvem jornadas pelo espaço e tempo, através de outras dimensões, lidando com perigos cósmicos que nem mesmo deuses ouviram falar.

Os seguintes poderes representam intendentes ainda em treinamento ou recém-formados, disponíveis para jogadores. Quanto aos melhores alunos de cada turma, suas habilidades fantásticas quebrariam o jogo (e o mundo) em meio segundo.

• **Excelência.** Quando consegue um crítico em um teste de perícia que possua (incluindo perícias aprendidas com Improviso), você pode gastar 3PM para somar o atributo no teste mais uma vez.

• **Housekeeping.** Você é especialista em economia doméstica e administração de recursos. Por 3PM, escolha um número máximo de aliados voluntários (incluindo você, se quiser) igual à sua Habilidade. Eles somam seus PM atuais. Esse total é compartilhado por todos até o fim da cena, ou até você ser derrotado. Se o efeito acabar, os PM restantes são divididos igualmente (arredonde para baixo).

• **Sempre a postos.** Você gasta 2PM (em vez de 3) para aprender perícias com Improviso. Além disso, pode manter até duas perícias ao mesmo tempo.

Ladino

Núcleos. Era das Arcas, Tormenta ALPHA

Exigências. Manha; Ágil ou Gênio

Muito mais que um simples criminoso, o ladino é um aventureiro ousado e inventivo, que recorre a meios não convencionais para alcançar vitórias. Enquanto o guerreiro usa aço e o mago usa magias, o ladino não confia em qualquer dos dois — ou utiliza ambos! Seu método é não ter método. A surpresa é sua arma. Então, sendo inesperado e imprevisível, não pode ser detido.

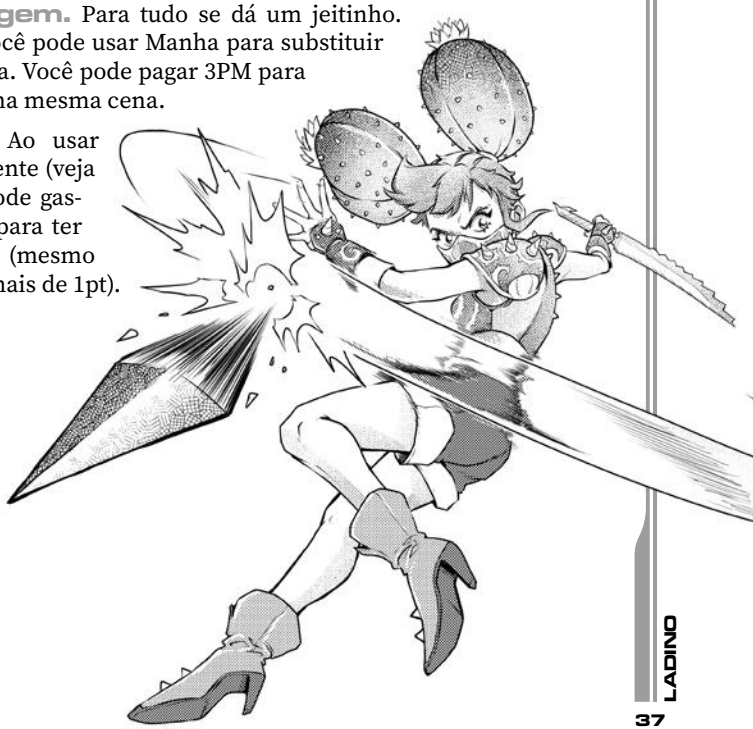
Sim, você conhece aqueles ladinos de RPG que movem-se furtivamente, destrancam fechaduras, desativam armadilhas. Mas na Era das Arcas, com poderes extremos em jogo, o ladino precisa ser muito mais. Ele brilha como um mestre da astúcia e destreza, personificação da agilidade e versatilidade. Enxerga além do óbvio e encontra soluções engenhosas para desafios complexos.

Com esperteza afiada e sorriso confiante, o ladino domina a arte do ataque-surpresa. Mas sua verdadeira força reside na capacidade de desvendar segredos, farejar tesouros e decifrar os planos dos adversários. Ele não tem respeito por regras e leis, é verdade. Mas muitos ladinos, contrariando o que se espera, usam suas habilidades para fazer justiça.

• **Ataque furtivo.** Quando ataca um alvo desprevenido, você pode gastar 2PM para reduzir em –1 sua Resistência para defesa. Você também pode gastar +1PM para fazer um ataque furtivo contra um alvo envolvido em combate com um aliado.

• **Malandragem.** Para tudo se dá um jeitinho. Uma vez por cena, você pode usar Manha para substituir qualquer outra perícia. Você pode pagar 3PM para cada nova utilização na mesma cena.

• **Trapaça.** Ao usar um poder surpreendente (veja em +Ação!!!), você pode gastar 1 Ponto de Ação para ter qualquer vantagem (mesmo aquelas que custam mais de 1pt).



Maginauta

Núcleos. Era das Arcas, Tormenta ALPHA, UniPotência

Exigências. Mística; Magia

Quando uma barreira mágica bloqueia uma passagem importante, quando o feiticeiro maligno encanta sua horda de mortos-vivos com encantos imbatíveis, quando um mago comum simplesmente não tem poder suficiente, há ainda esperança, um outro herói a quem recorrer: o maginauta. Ele é o *hacker* do mundo mágico, surfista das ondas místicas, cowboy das fronteiras da realidade. Aquele que domina as terras e complicações do *magiespaço*, dimensão cósmica onde a magia é criada e manipulada.

Maginautas são estranhos. Por sua percepção diferenciada da realidade, não raro se tornam reclusos e distantes do mundo real, absorvidos em suas viagens e incursões no magiespaço, por vezes sem comer, beber ou dormir por dias. Mas, no magiespaço, estão em seu ambiente familiar: surfam nas ondas místicas, percorrem distâncias impossíveis, anulam feitiços julgados invencíveis. Não há limites para um maginauta habilidoso!

• **Imersão.** Você usa uma ação completa e 2PM para imergir a consciência no magiespaço. Enquanto está ali seu corpo físico fica imóvel e indefeso, mas você sempre tem Ganho em testes de Mística, a vantagem Magia (e técnicas que a tenham como exigência) gasta metade dos PM, e pode afetar alvos até Muito Longe sem penalidade. No entanto, não pode interagir sem usar Magia com nenhum personagem ou objeto. Manter a imersão custa 1PM por rodada, e você pode encerrá-la com um movimento.

• **Interferência.** Você pode usar uma ação e 2PM para conceder Ganho ou causar Perda em um teste de Mística de outro personagem, que seja feito até seu próximo turno. No magiespaço, este poder gasta apenas um movimento.

• **Sobrecarga.** Você sobrecarrega suas magias até quase estourar. Ao usar Magia, faça um teste de Mística (9). Com sucesso, recebe +2 no teste afetado. Cada crítico aumenta em +1. Em caso de falha a magia não tem efeito, mas ainda gasta PM (falha crítica gasta o dobro).

Mago

Núcleos. Era das Arcas, UniPotência, Tormenta ALPHA

Exigências. Mística; Magia

Magia pode ser utilizada de forma bruta, manifestada por instinto, manipulada por simples vontade. Mas o verdadeiro mago é diferente. Este profundo estudioso recorre a fórmulas herméticas para conseguir efeitos mágicos acurados, específicos. Para o mago, magia é uma ciência tão complexa quanto física quântica ou quaisquer outras existentes no mundo moderno.

Sendo impossível dominar a magia arcana sem muito estudo, magos são considerados grandes "nerds" entre os aventureiros. Cercam-se de grimórios grossos e pergaminhos antigos, mergulham em longas noites de pesquisa, sacrificando a própria saúde. Há também aqueles que recorrem às conveniências do mundo moderno, registrando magias em celulares e tablets, armazenando feitiços na nuvem, debatendo sobre conjurações em fóruns online — ou adquirindo educação formal no Liceu de Artes Arcanas da UniPotência.

Magos são metódicos, inteligentes e brilhantes, muitas vezes ascendendo em corporações ou assumindo a liderança em grupos Arcanautas. Em combate, são temidos a ponto de sempre serem atacados primeiro — pois a magia certa na hora certa pode decidir a vitória.

• **Aptidão mágica.** Seu bônus máximo da vantagem Magia é H+2 (em vez de H).

• **Bateria de mana.** Uma vez por cena, você pode usar uma ação completa para recuperar 1D+H PM.

• **Preparar magias.** Sempre que estiver com Pontos de Mana completos (tipicamente após um descanso) e não envolvido em conflito, você pode escolher deixar certas magias preparadas, otimizando o gasto de mana. Faça uma lista com os efeitos de Magia que preferir (por exemplo, +2 em ataque, +3 em defesa, +2 em uma perícia...). Você gasta metade dos PM para preparar essas magias. Elas não podem ser mudadas, e seus PM não podem ser recuperados, até você usá-las.

Menestreamer

Núcleos. Era das Arcas, Operação ARSENAL, Tormenta ALPHA

Exigências. Arte, Influência ou Carismático; Famoso

O nome, claro, vem da combinação de "menestrel" e "streamer". Na Era das Arcas, menestreamers (ou apenas "menes") são os bardos modernos. São influencers que acompanham grupos Arcanautas, transmitindo suas aventuras e batalhas para seguidores online. Mas também sendo úteis nas mesmas aventuras e batalhas. Espera-se!

Mais que um simples narrador, cabe ao menestreamer inspirar os colegas, atuar como suporte valioso. E o fará com descrições dramáticas, música climática, atuação audaciosa, elogios desavergonhados, manobras firulentas e qualquer outro meio ao alcance. Tornará cada ação dos companheiros uma façanha épica, momento comovente, exemplo inspirador ou fonte de gargalhadas. Expedições perigosas em masmorras escuras são transformadas em aventuras coloridas, emocionantes e divertidas.

Cada mene tem seu estilo. Podem ser otimistas, engraçados, dramáticos ou até trágicos. Enquanto conquistam corações, curtidas e compartilhamentos, muitas vezes assumem o comando do grupo como líderes inspiradores — ou então fazem seu melhor para exaltar as qualidades do líder.

Embora atuem principalmente na exploração de Arcas, menes também são vistos narrando combates na Ilha do Martelo, ou durante quests de Tormenta ALPHA, ou qualquer evento que seus seguidores gostariam de ver.

• **Inspirar.** Você pode gastar um movimento e 3PM para conceder Ganho ao teste de perícia de um aliado Perto ou Longe. Esse teste deve ser realizado até o próximo turno do aliado; não é possível "guardar" para depois. Se já tiver este poder (pelo arquétipo Celestial ou outra fonte), o custo cai para 1PM.

• **É meu amigo!** Menes transformam seus companheiros em celebridades. Você pode pagar 1PM para conceder a um aliado os benefícios da vantagem Famoso durante uma cena.

• **Audiência generosa.** Com um teste de Arte ou Influência (9), o menestreamer pode arrecadar doações de seus seguidores para ter Ganho em um teste de compra.

Mercenário

Núcleos. Era das Arcas, Guerra da Galáxia, Operação ARSENAL

Exigências. Devoto, Patrono; Código do Mercenário

Embora heróis tenham objetivos pessoais para se aventurar, vários consideram essa atividade uma profissão, trabalhando por pagamento. De fato, muitos acham que todos os aventureiros são apenas mercenários. Mas o verdadeiro mercenário é mais que isso.

O mercenário tem uma reputação a zelar. Ele segue seu próprio código de honra: uma vez que aceite um contrato, vai cumpri-lo a qualquer custo, priorizar as necessidades de seu patrono acima de tudo. Sua lealdade pode ser comprada pelo preço certo — mas, uma vez adquirida, será absoluta. E quando falha, não mede esforços para compensar pelo seu erro, mesmo que demore a vida inteira.

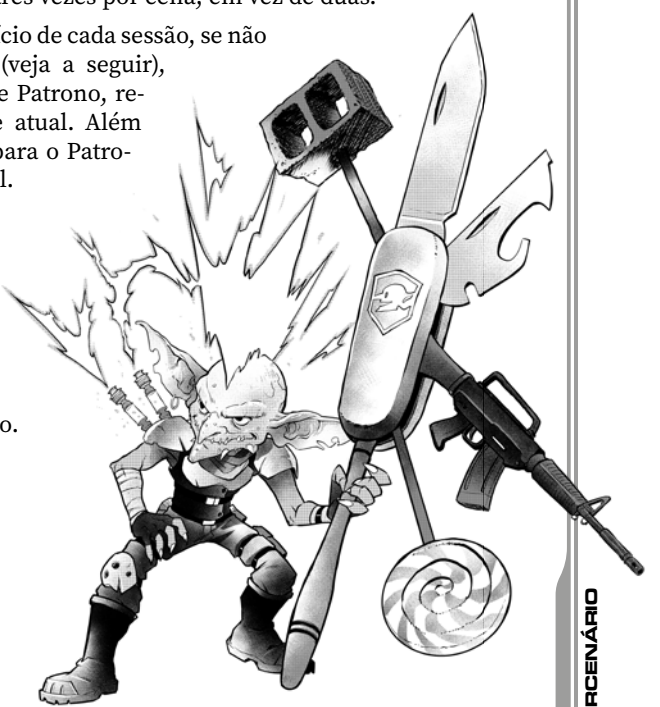
Embora prefira agir sozinho, muitas vezes será ele a reunir um grupo de aventureiros, após negociar a missão com o contratante. Mercenários podem ser impiedosos, capazes de grandes crueldades quando o contrato exige (talvez até gostando disso). Outros, contudo, são generosos e nobres, sofrendo internamente quando obrigados a praticar injustiças.

• **Nem morto.** Você não morre sem cumprir a missão. Enquanto tiver um contrato, sempre que fizer um teste de morte, role +1D e descarte o menor resultado.

• **Melhor no que faz.** Você é devotado a cumprir seus contratos. Pode usar Devoto até três vezes por cena, em vez de duas.

• **Trato feito.** No início de cada sessão, se não houver violação do Código (veja a seguir), você pode escolher mudar de Patrono, representando seu contratante atual. Além disso, em testes de compra para o Patrono, some +3 ao resultado final.

Código do Mercenário (–1 pt)
Jamais trair seu Patrono. Jamais falhar em cumprir uma missão para seu Patrono. Este Código pode ser adquirido apenas por personagens com Patrono.



Mestre-Cuca

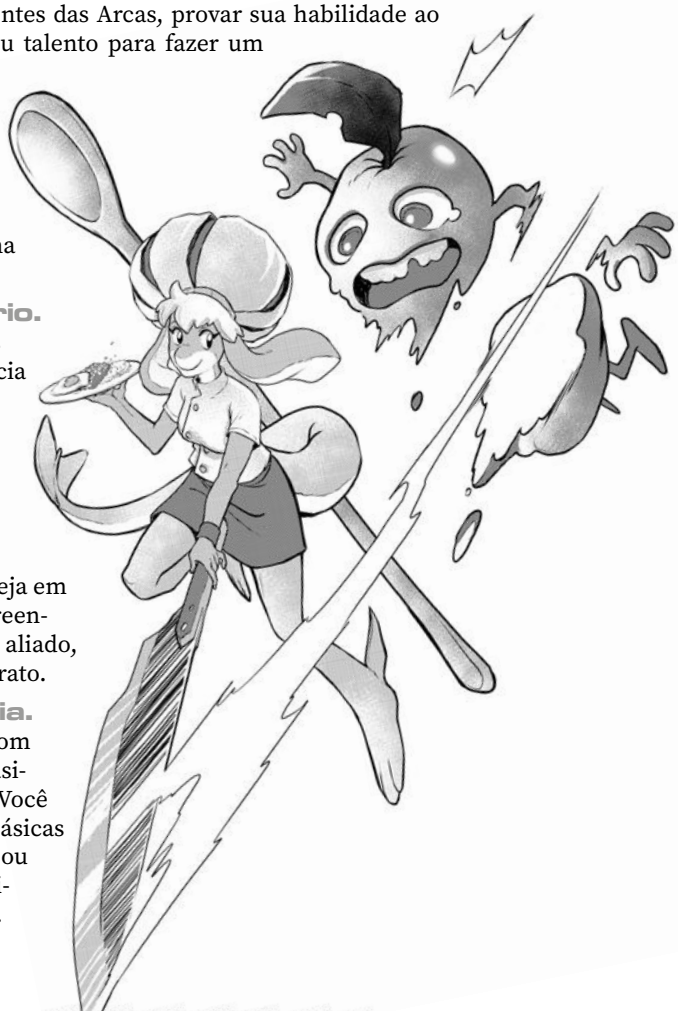
Núcleos. Era das Arcas, UniPotência

Exigências. Arte ou Sobrevivência

Nem todas as batalhas são vencidas com aço e magia. Às vezes, o caminho para a vitória passa pelo estômago.

O mestre-cuca é um profissional culinário altamente treinado, especializado em alta gastronomia. Ele domina a arte de preparar uma ampla variedade de pratos, até criando suas próprias receitas exclusivas. Além de suas técnicas culinárias excepcionais, o mestre-cuca é capaz de harmonizar sabores, texturas e apresentações para criar experiências gastronômicas memoráveis, proporcionando a seus clientes e convidados um deleite inesquecível.

Nem todos os mestres-cucas são chefs de cozinha em grandes restaurantes. Alguns escolhem correr riscos e participar de aventuras com objetivos variados: prover apoio a Arcanautas com boa comida, descobrir receitas miraculosas em livros e pergaminhos antigos, preparar pratos fabulosos com ingredientes das Arcas, provar sua habilidade ao mundo, ou apenas usar seu talento para fazer um amanhã melhor. Alguns podem ser geniosos e rabugentos, mas quase todos são figuras carismáticas, capazes de apaziguar o monstro mais furioso com o aroma de uma refeição sublime.



• **Talento culinário.** Você recebe +3 em todos os testes de Arte e Sobrevivência para preparar refeições.

• **Prato milagroso.** Uma vez por sessão, quando prepara uma refeição, você pode gastar Pontos de Ação para conceder uma vantagem (veja em +Ação!!!) como poder surpreendente a você mesmo ou um aliado, pela duração do efeito do prato.

• **Despensa cheia.** Você começa cada sessão com um número de refeições básicas igual à sua Habilidade. Você pode trocar três refeições básicas por uma refeição gourmet, ou cinco básicas por uma refeição do chef que já conheça.

Monge

Núcleos. Era das Arcas, Operação ARSENAL

Exigências. Ágil; Resoluto ou Vigoroso; 1ª Lei de Asimov

Monges existem aqui e além-Convergência. Em ambos os lugares, suas tradições de meditação, combate desarmado e busca por harmonia têm milhares de anos. Agora, na Era das Arcas — entre arranha-céus, tecnologia avançada e magia assombrosa —, o monge moderno busca praticar seus ideais de pacifismo neste mundo novo e estranho.

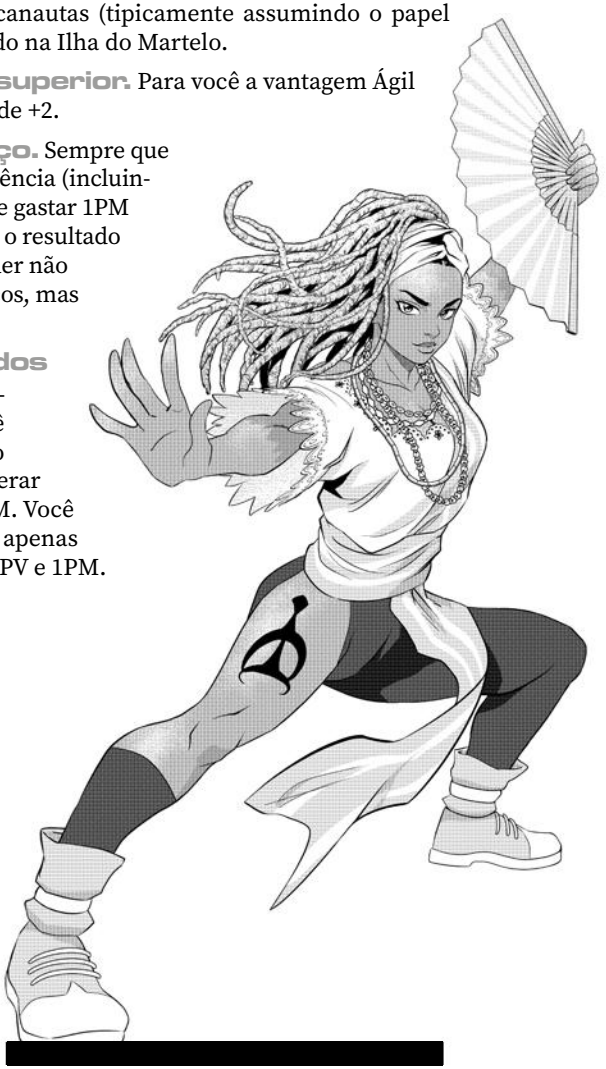
Monges buscam a paz, mas são combatentes excepcionais, tão resistentes quanto graciosos. Treinam corpo e mente à exaustão, adquirem agilidade incomparável, sendo quase impossível atingi-los ou derrubá-los. Correm, esquivam e saltam como se pudessem voar. Alguns podem!

Um monge luta apenas para se defender, ou para proteger inocentes. Embora quase todos vivam enclausurados em mosteiros para treinos diários, alguns percorrem o mundo em jornadas de iluminação, até participando de grupos Arcanautas (tipicamente assumindo o papel de tanques) ou lutando na Ilha do Martelo.

• **Agilidade superior.** Para você a vantagem Ágil oferece H+3, em vez de +2.

• **Alma de aço.** Sempre que faz um teste de Resistência (incluindo defesas), você pode gastar 1PM para aumentar em +1 o resultado de um dado. Esse poder não provoca acertos críticos, mas anula falhas críticas.

• **Controle dos chakras.** Em situação de conflito, você pode gastar um turno completo para recuperar 1D+H PV ou 1D+H PM. Você pode usar este poder apenas se tiver pelo menos 1PV e 1PM.



Motoqueiro Mascarado

Núcleos. Guerra da Galáxia, UniPotência, Operação ARSENAL

Exigências. Luta; Ajudante (Montaria)

Existem poderes malignos capazes de transformar pessoas em monstros. Entidades misteriosas de além-Convergência, corporações buscando produzir supersoldados, cultos criando messias para guiá-los a uma nova era. Tais seres nem sempre aceitam o papel, rejeitando seus criadores (até enfrentando-os) e buscando seus próprios destinos. Tornam-se combatentes da justiça e da liberdade, correndo o mundo em suas motocicletas para ajudar os necessitados, sempre em busca do próximo desafio.

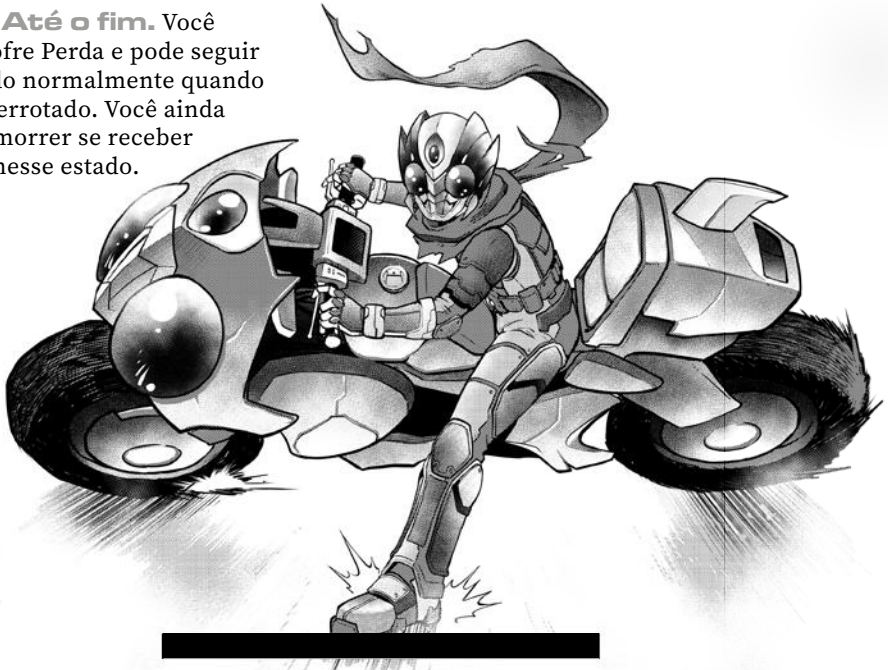
Motoqueiros mascarados são assim chamados por usar máscaras literais, que conferem seus poderes — ou porque sua transformação oculta a verdadeira face. Além disso, dirigem veículos especiais que podem ser motos ou criaturas vivas, ou ambos. Diferente de muitos heróis que obedecem a mentores ou patronos, estes espíritos livres seguem o próprio coração, até desafiando autoridades para fazer o que acham certo. Em geral atuam como guerreiros solitários, mas aceitam alianças ocasionais com outros heróis.

Não existem muitos motoqueiros mascarados. Embora alguns tragam grande nobreza e esperança à humanidade, há também aqueles dominados pelo mal, aceitando plenamente o objetivo sinistro para o qual foram criados.

• **Henshin.** Você pode gastar um movimento para invocar sua máscara e traje de combate, ou abandonar seu disfarce humano e reverter para sua forma verdadeira. Nesta forma, pode gastar 2PM para ter Ganho em um teste de Luta, e testes para descobrir sua verdadeira identidade sofrem Perda. A transformação dura até o fim da cena.

• **Moto de batalha.** Você pode pagar 2PM para que seu ajudante atue como Lutador, em vez de Montaria.

• **Até o fim.** Você não sofre Perda e pode seguir lutando normalmente quando está derrotado. Você ainda pode morrer se receber dano nesse estado.



Necromante

Núcleos. Era das Arcas, Tormenta ALPHA, UniPotência

Exigências. Mística; Magia

Na Era das Arcas, mortos-vivos não são sempre perigosos ou assustadores. Osteon, fantasmas e vampiros podem ser heróis. Ou seus vizinhos. Ou até atendentes no balcão da cafeteria.

O mesmo vale para necromantes. Estes mestres da energia negativa podem ter sido apenas vilões em histórias de fantasia, mas no mundo moderno seus poderes são apreciados e prestigiados, ainda que um pouco mais pálidos. Os mais poderosos conseguem até ressuscitar falecidos — diz um ditado popular: o necromante é apenas um curandeiro meio atrasado!

Um necromante é o melhor amigo dos aventureiros osteon e outros mortos-vivos, sendo capaz de prover-lhes cura e outros benefícios. Muitos, inclusive, escolhem eles próprios essa carreira para desfrutar seus poderes. Sua personalidade pode ser sinistra, soturna, fatalista (alguns são realmente malignos); mas também existem aqueles cordiais, otimistas, que aproveitam a vida — por contraditório que pareça!

• **Criar morto-vivo.** Você conjura servos desmortos. Se bem-sucedido em um teste de Mística (9), gaste 1PM para receber um Ajudante de tipo à sua escolha, até o fim da cena. Você ainda deve pagar PM por cada utilização do Ajudante.

• **Energia negativa.** Suas vantagens de cura (incluindo um Ajudante Curandeiro) funcionam em seres Sem Vida* (mas não se aplica a descanso ou itens).

• **Fortificar morto-vivo.** Você gasta –1PM (mínimo 1) para usar Magia em seres Sem Vida*.

*Incluindo você mesmo, se tiver essa desvantagem. O mestre pode vetar casos em que isso não se aplica, como ciborgues e construtos; ou fazer exceções, como vampiros.

Negociador

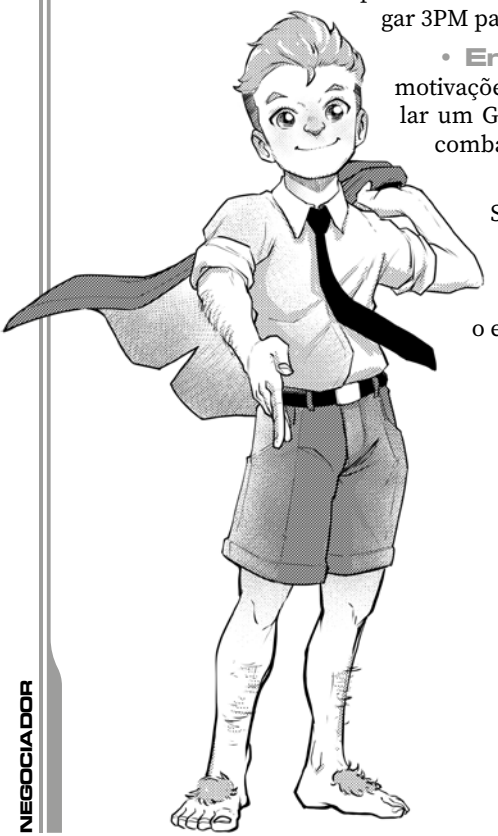
Núcleos. Era das Arcas, Guerra da Galáxia, UniPotência

Exigências. Influência, Carismático

Mesmo neste mundo de poderes violentos, ainda há aqueles que acreditam em superar desafios e derrotar inimigos com diálogo. Pois foi dito, não estarei destruindo meus inimigos quando os transformo em meus amigos?

Um negociador é alguém habilidoso na arte de facilitar acordos e resolver conflitos. Com uma combinação de empatia, comunicação eficaz e conhecimento do assunto em questão, ele busca soluções mutuamente benéficas para as partes envolvidas, criando um ambiente que promove entendimento mútuo e resolução pacífica de disputas. Ele ouve atento, compreende necessidades e preocupações, propõe alternativas criativas. Para o negociador, palavras são mais poderosas que espadas.

Nunca subestime um negociador empenhado e motivado! Ele será capaz de confundir capangas, acalmar monstros furiosos, abalar a convicção de vilões. Diante de olhares incrédulos, vai convencer uma porta a abrir, uma máquina quebrada a ligar, um veneno a cessar seu efeito. Quando ele tem chance de dialogar, literalmente tudo se resolve na conversa.



- **Argumentação.** Uma vez por cena, você pode usar Influência para substituir qualquer outra perícia. Você pode pagar 3PM para cada nova utilização na mesma cena.
- **Empatia.** Você entende e questiona as motivações dos outros. Pode pagar 2PM para anular um Ganho em um teste de Poder (incluindo combate) realizado contra você.
- **Palavras de conforto.** Sempre que a perícia Medicina, a vantagem Cura ou outras vantagens, poderes e técnicas que curem PV forem usadas em sua presença, o teste tem Ganho ou o efeito recupera +2PV.

Ninja

Núcleos. Era das Arcas, Operação ARSENAL, UniPotência, Tormenta ALPHA

Exigências. Manha; Mentor

No passado, ninjas eram temidos como espiões, assassinos e demônios. Hoje, são reconhecidos como realmente são: guerreiros altamente treinados em artes marciais e técnicas secretas (Ok, alguns podem ser *mesmo* demônios!).

O ninja atual é um mestre da furtividade e eficiência. Alguns ainda servem a antigos clãs, e outros obedecem apenas aos ensinamentos de seus mestres, usando suas habilidades para proteger o mundo ou alcançar ambições pessoais. Enquanto mantém um perfil discreto (ou não) na sociedade, o ninja preserva valores tradicionais de disciplina e respeito pelas artes ancestrais. A lealdade, trabalho em equipe e busca pela excelência são seus princípios fundamentais.

O Ginásio Ninja Akibara é atualmente responsável pelo treinamento e formação dos ninjas modernos, lado a lado com outros heróis. Seus formandos podem ser vistos integrando grupos Arcanautas, lutando na Ilha do Martelo, ou mesmo percorrendo o espaço na Guerra da Galáxia. Isto é, quando *escolhem* ser vistos.

• **Mestre ninja.** Você tem Ganho em dois testes de perícia por cena pela vantagem Mentor, em vez de um.

• **Ninpo de combate.** Uma vez por rodada, você pode gastar 1PM para trocar um teste de ataque ou defesa por um teste de Manha (Habilidade). Você pode usar vantagens e técnicas como se fosse um ataque ou defesa normal.

• **Ougi.** Escolha uma de suas vantagens ou técnicas: ela será seu *ougi*, ou técnica secreta. Custará –1PM (mínimo 1) e, no primeiro uso da sessão, o alvo tem Perda no teste resistido. Você pode trocar seu *ougi* sempre que passar por uma evolução dramática.

Operativo

Núcleos. Guerra da Galáxia, Operação ARSENAL

Exigências. Luta, Sobrevivência; Patrono

Na Era das Arcas, quase não há mais exércitos nacionais. É desperdício de recursos manter grandes forças armadas para atacar países vizinhos, quando há poderes e perigos muito maiores com que lidar. Existem, no entanto, numerosas forças armadas privadas e organizações secretas — mantidas por bilionários, megacorporações, ou prestando serviço como freelancers.

Operativos são os melhores agentes em tais organizações. Estes supersoldados são altamente treinados e aprimorados, muitas vezes através de procedimentos experimentais (ou mesmo magia). Agem em pequenas forças-tarefa de poucos membros, compensando com extrema perícia e equipamentos de altíssima tecnologia. São mestres do combate tático, espionagem e estratégia, capazes de realizar missões perigosas com precisão e eficiência notáveis.

Por atuarem em operações confidenciais, operativos raramente são reconhecidos por suas façanhas, exceto nos círculos militares. Aquele novo membro no grupo Arcanauta, ou aquele novo desafiante na Ilha do Martelo, pode ser na verdade um soldado de elite em missão secreta.

• **Combate tático.** Sempre que executa uma manobra de combate (agarrão, ataque concentrado, ataque direcionado, ataque total, contra-ataque, defesa total, fuga), você pode pagar 1PM para ter +3 em seu teste de ataque ou defesa.

• **Armas secretas.** Tentativas de revelar ou anular suas vantagens e técnicas (como Anulação ou Telepatia) sempre sofrem Perda, ou gastam PM dobrado.

• **Equipamento de espião.** Uma vez por sessão, seu Patrono fornece um aparelho com efeito igual a uma vantagem de 1pt (escolhida no início da sessão), que funciona uma única vez. Para vantagens que gastam Pontos de Mana, o aparelho tem carga equivalente a 3PM.

Paladino

Núcleos. Era das Arcas, Operação ARSENAL, Tormenta ALPHA

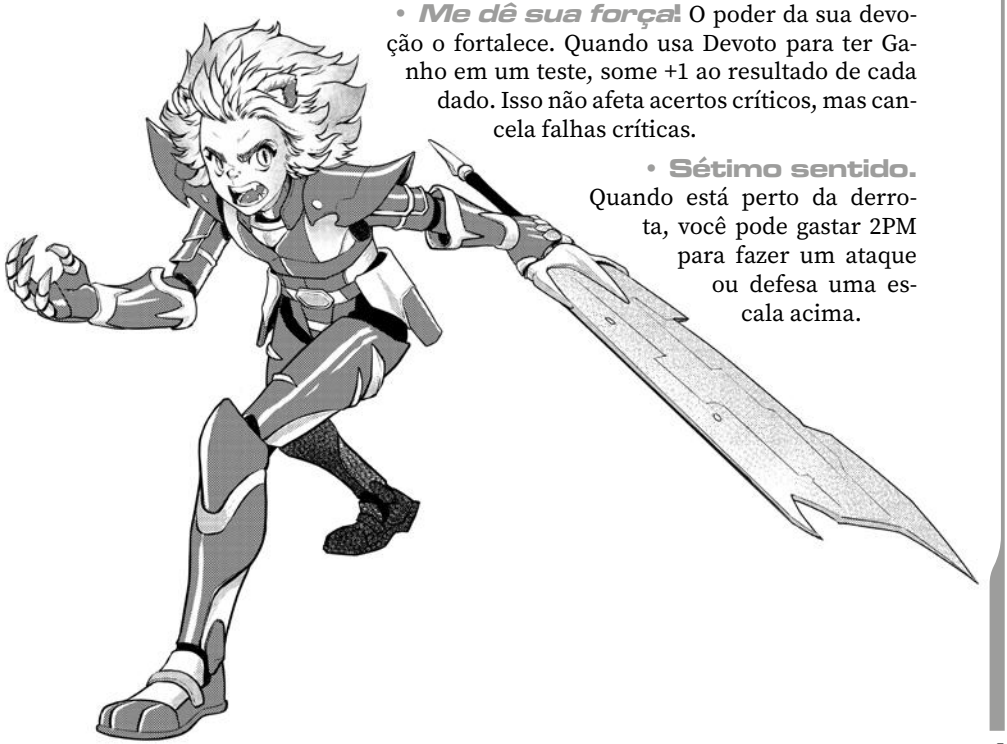
Exigências. Devoto; Código dos Heróis e Honestidade

No mundo além-Convergência, pelo que se sabe, paladinos atuavam como guerreiros santos para os deuses maiores do bem e ordem. Tais divindades não existem aqui, apenas fragmentos de seu poder alcançaram este mundo. Ainda assim, existem campeões capazes de extrair poder de sua devoção.

Alguns paladinos são realmente abençoados por alguma entidade superior, enquanto outros lutam por uma causa ou ideal. Podem ser cavaleiros de armadura, espada e escudo, remetendo à figura clássica — ou completamente diferentes, usando armas de alta tecnologia e armaduras robóticas. Podem ser humanos (a maioria é) ou pertencer a qualquer raça da Era das Arcas. Mesmo seres supostamente malignos, como abissais ou vampiros, podem abraçar a devoção de um paladino.

O paladino é um herói natural. Por vezes assume a liderança ou, no mínimo, o papel de negociador — pois todos confiam em paladinos. Por outro lado, ele pode acabar sendo um problema em grupos que às vezes recorrem a meios malandros...

• **Bravura final.** Sua virtude vence a morte. Você não faz testes de morte: em vez disso, qualquer dano que recebe neste estado é descontado de seus PM restantes. Se ficar sem PM, você cai automaticamente Quase Morto. PM perdidos assim só podem ser recuperados com descanso.



• ***Me dê sua força!*** O poder da sua devoção o fortalece. Quando usa Devoto para ter Ganho em um teste, some +1 ao resultado de cada dado. Isso não afeta acertos críticos, mas cancela falhas críticas.

• **Sétimo sentido.** Quando está perto da derrota, você pode gastar 2PM para fazer um ataque ou defesa uma escala acima.

Patrulheiro

Núcleos. Era das Arcas, Tormenta ALPHA

Exigências. Sobrevivência

Patrulheiros, ou *rangers*, são aventureiros rústicos, especializados em agir nos ermos. São exploradores audaciosos, com uma profunda ligação com a natureza e disposição para protegê-la. Embora sejam rastreadores exímios e caçadores implacáveis, abatem apenas o absolutamente necessário, sejam animais ou monstros.

Sobrevivente extremo, o patrulheiro pode encontrar abrigo e sustento mesmo nos ambientes mais rigorosos, para si mesmo e seus companheiros. Nenhuma expedição a regiões remotas é prudente sem sua assistência. Muitos também adquirem pontaria impecável — tornando-se mestre no arco e flecha, armas de fogo ou outros meios para abates a longas distâncias. Outros preferem fazer emboscadas e usar o terreno a seu favor.

Embora alguns patrulheiros sejam caçadores sanguinários, outros atuam como guardiões da vida selvagem, lutando contra a caça ilegal e poluição. Amam a beleza natural do mundo, lutando pelo equilíbrio entre as criaturas da floresta e as comunidades humanas.

• **Natureza provedora.** Uma vez por cena, você pode usar Sobrevivência para substituir qualquer outra perícia. Você pode pagar 3PM para cada nova utilização na mesma cena.

• **À prova de tudo.** Você é automaticamente bem-sucedido em testes de Sobrevivência para achar lugar adequado de descanso para você e seus aliados. Você também pode pagar 1PM para que você ou um aliado receba +3 em um teste contra privações (cansaço, respiração, fome e sede, sono).

• **Rastreador perfeito.** Você pode pagar 2PM para adquirir um Sentido à sua escolha, para um único teste.

Pescador Parrudo

Núcleos. Era das Arcas, Operação ARSENAL, Tormenta ALPHA

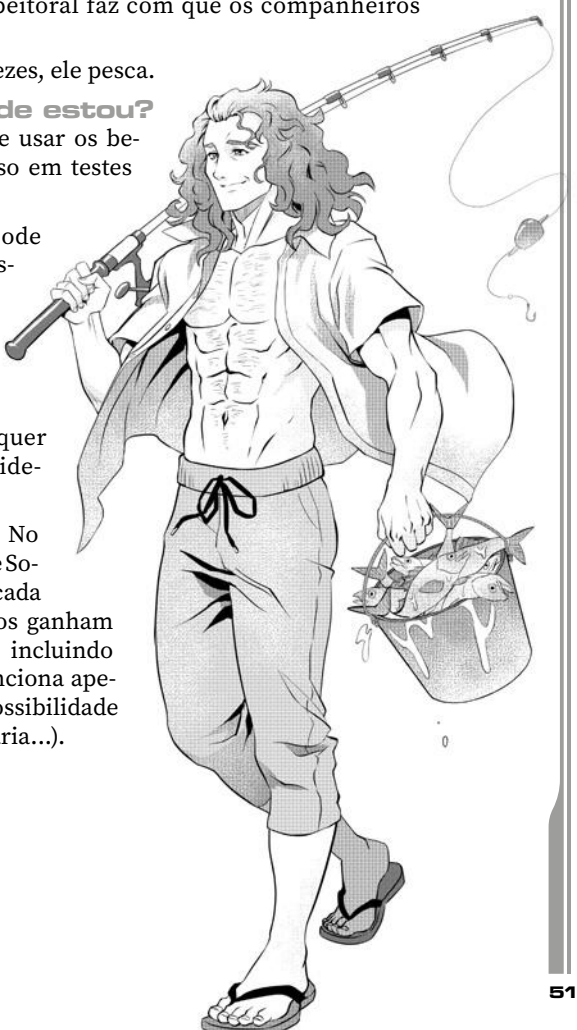
Exigências. Poder 3; Sobrevivência; Vigoroso

Este curioso aventureiro se destaca por sua força impressionante, constituição robusta, personalidade cativante e incapacidade de abotoar a camisa.

Combinando grande força e carisma, o pescador parrudo pode igualmente esmagar inimigos com braços poderosos ou com um sorriso contagiante. Ele impressiona aliados e ofusca adversários com seu físico vigoroso e músculos lustrosos. É um verdadeiro gigante gentil, sempre otimista e disposto a enfrentar desafios hercúleos, longas jornadas e batalhas exaustivas sem sinais de cansaço. Sua potência e presença intensas invariavelmente levam o grupo à vitória.

Lendas são contadas nos lugares que esse vulto atlético percorre. Alguns afirmam que ele é amnésico; outros, que veio do futuro. Dizem que costuma integrar grupos Arcanautas — ninguém tem certeza disso, pois o brilho oleoso de seu peitoral faz com que os companheiros sejam ignorados.

Também dizem que, às vezes, ele pesca.



• **Quem sou? Onde estou?** Uma vez por cena, você pode usar os benefícios da vantagem Vigoroso em testes de Poder.

• **Parrudez.** Você pode gastar 1PM para fazer um teste de defesa usando a perícia Sobrevivência. Quando o faz, some +1 ao resultado de cada dado (não afeta acertos críticos, mas cancela falhas críticas). Qualquer defesa bem-sucedida é considerada perfeita.

• **Pescado do dia.** No início da cena, faça um teste de Sobrevivência (meta 6 +1 para cada aliado). Se tiver sucesso, todos ganham +1 em testes de Resistência, incluindo defesa, até o fim da cena. Funciona apenas próximo a lugares com possibilidade de pesca (rio, lago, mar, peixaria...).

Piloto Mecha

Núcleos. Guerra da Galáxia, Operação ARSENAL, UniPotência

Exigências. Máquinas; Ajudante

Quando um adversário é poderoso demais, você tem duas formas de derrotá-lo. Consiga mais poder. Ou um robô gigante.

Com a obtenção de tesouros técnicos obtidos na Guerra da Galáxia — sobretudo corpos robóticos traktorianos — a ciência cibernética avançou muito na Era das Arcas. Grandes máquinas robóticas, ou *mecha*, seriam empregadas em todo o planeta e além. Especialmente nos campos de batalha.

Formados na Alta Academia Gattai da UniPotência, pilotos mecha estão entre os poucos operadores capacitados a controlar mechas de combate, levando-os a confrontar os maiores inimigos da humanidade. Eles são selecionados por sua habilidade e competência extremas, ou algum fator misterioso de compatibilidade (certos mechas poderosos *escolhem* seus pilotos, não o contrário). Muitas vezes esses escolhidos são jovens superconfiantes e imprudentes, tão resolutos em seus assentos de piloto quanto fora deles, embora também existam pilotos veteranos embrutecidos ou adolescentes tímidos.

Apesar da perícia na cabine, o piloto não depende apenas de sua máquina para proteger o mundo. Quase todos contam com treino em combate corpo a corpo, armas futuristas e outros poderes, reservando o mecha gigante apenas para situações extremas. Outros ainda, em vez de pilotar colossos, utilizam superarmaduras pessoais.

• **Ajudante robô.** Seu Ajudante robótico funciona como arma, armadura e veículo, sendo considerado Lutador e Montaria. Você ainda deve pagar PM para cada utilização.

• **Ás indomável.** Você é um mestre das manobras impossíveis. Uma vez por sessão, quando usar 1 Ponto de Ação para qualquer teste, você também pode aumentar esse teste uma escala.

• **Kiodai mecha.** Uma vez por sessão, ou a critério do mestre, você pode invocar um veículo de 10 pontos em escala Kiodai (cruzador espacial, robô gigante, dinossauro mecânico...). O veículo surge apenas se houver um oponente de escala Kiodai na cena.

Policial do Espaço

Núcleos. Guerra da Galáxia, Operação ARSENAL, UniPotência

Exigências. Luta; Ajudante, Patrono; Código dos Heróis

O universo é hostil, mas tem guardiões. Policiais do espaço são agentes designados para proteger mundos contra a destruição perpetrada por monstros e vilões. Pertencentes a raças variadas, eles recebem treinamento de combate rigoroso e equipamentos avançados, desde armaduras tecnológicas até cruzadores estelares e robôs gigantes.

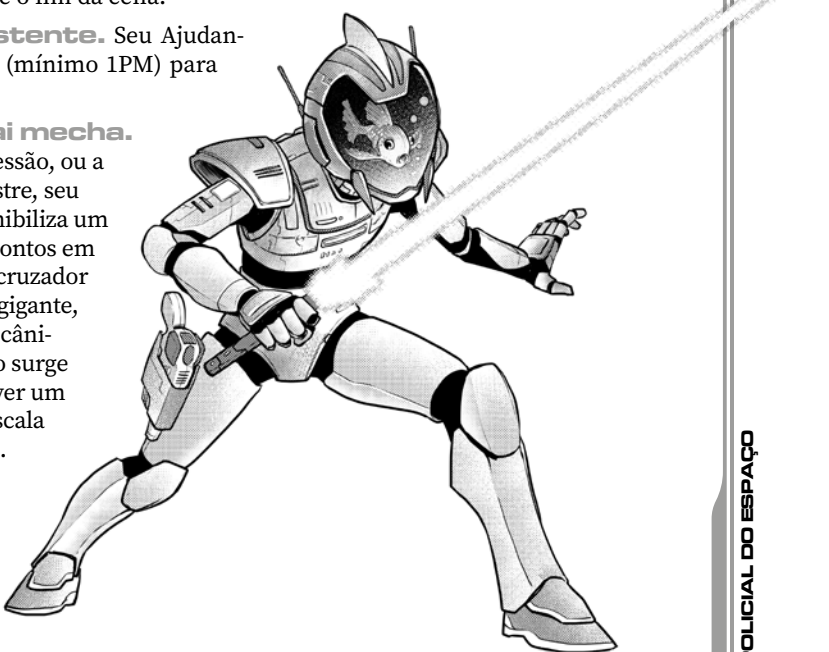
Todos respondem a algum poder superior, que pode ser uma entidade galáctica secreta — por vezes tão sigilosa que apenas ele conhece sua existência. Outros seguem ordens de mestres distantes, enquanto outros ainda são sobreviventes de mundos destruídos buscando evitar que isso se repita. Alguns atuam sozinhos, com ajudantes ou formam pequenas equipes. Quase todos são alienígenas e, embora muitos tenham aparência humana em suas identidades civis, tendem a ser socialmente desastrados na Terra. Uns poucos são humanos especialmente selecionados para a missão. Outros ainda são androides.

Proteger a Terra contra ameaças extraterrestres após a Guerra da Galáxia é trabalho comum para policiais do espaço. Alguns também são treinados com esse propósito na UniPotência, e outros caçam bandidos procurados na Operação ARSENAL.

• **Jouchaku!** Você pode gastar um movimento para invocar um traje de combate tecnológico, ou abandonar seu disfarce humano e reverter para sua forma verdadeira. Nesta forma, pode gastar 2PM para um único uso da vantagem Alcance 1 (pistola de raios) ou Golpe Final. A transformação dura até o fim da cena.

• **Assistente.** Seu Ajudante custa –1PM (mínimo 1PM) para ser utilizado.

• **Kiodai mecha.** Uma vez por sessão, ou a critério do mestre, seu Patrono disponibiliza um veículo de 10 pontos em escala Kiodai (cruzador espacial, robô gigante, dinossauro mecânico...). O veículo surge apenas se houver um oponente de escala Kiodai na cena.



Psiônico

Núcleos. Guerra da Galáxia, Operação ARSENAL, UniPotência

Exigências. Obstinado, Sentido (Intuição), Telepata

Poderes psíquicos podem se manifestar por muitos motivos. Experimentos genéticos, origens alienígenas, mutações, até mesmo magia. Pode-se nascer (ou ser criado) com eles, ou recebê-los de forma artificial. Estes poderes podem ser muito variados, mas quase sempre incluem alguma forma de intuição aguçada ou dom telepático, então evoluindo para manifestações mais dramáticas. Rajadas cinéticas, pirotecnia, invisibilidade, teleporte, voo... qualquer magia ou superpoder pode ter origem psíquica.

Psiônicos podem ser seres muito poderosos, mas também perigosos, até para si mesmos. Seus poderes, quando excedem limites, consomem corpo e mente. Podem causar sangramentos nasais, dores de cabeça, até combustão espontânea ou desintegração!

Apesar dos riscos, vários psiônicos acreditam que receberam seus dons especiais para proteger o mundo, unindo-se a aventureiros. Outros perseguem objetivos pessoais, que podem ser sonhos nobres, vinganças terríveis ou ambições malignas.

- **Dom telepático.** Você não precisa gastar um movimento (mas ainda gasta PM) para usar Telepata.
- **Intuição psíquica.** Você pode pagar 1PM para ter Ganho em um teste de Percepção usando Sentido (Intuição).
- **Sobrecarga psíquica.** Quando utiliza Obstinado, você pode escolher gastar 1 ponto de atributo como se fossem 2 Pontos de Ação, em vez de 1. Sempre que fizer isso, role um dado. Com um resultado 1, seus PV caem para zero e você deve fazer um teste de morte.

Repórter Extremo

Núcleos. Guerra da Galáxia, Operação ARSENAL, UniPotência

Exigências. Percepção; Sentido (Intuição)

A Era das Arcas é uma época de maravilhas. O povo quer conhecer estas maravilhas. Para atender a esse desejo, surgiria um mercado gigantesco de jornalismo e entretenimento, com corporações de mídia mais ricas e poderosas que muitos países. Repórteres e jornalistas são seus campeões, com a missão de descortinar ao povo este novo mundo de aventuras e mistérios.

Armado com curiosidade insaciável, o repórter extremo busca tudo que é desconhecido — para tornar conhecido. Onde houver uma história intrigante, ameaça oculta ou herói anônimo, ele lutará para entregar a verdade ao público. Como o mais ferrenho detetive ou caça-prêmios, vai caçar pistas e coletar depoimentos, sem descansar até enviar o material para a redação. Para ele, nenhum segredo é sagrado. O público sempre tem o direito de saber.

Repórteres extremos podem estar em qualquer lugar, mas vários juntam-se a Arcanautas para superar obstáculos e chegar aonde a notícia está. Até porque, muitas vezes, são eles os responsáveis pela notícia, seja boa ou ruim...

• **Faro para notícia.** Você fuça até achar. Pode pagar 1PM para trocar sua Intuição por outro Sentido, para um único teste.

• **Fontes confiáveis.** Uma vez por sessão, você pode contactar suas fontes para revelar uma informação crucial no momento certo. Durante uma cena, escolha uma vantagem entre Ajudante, Arena, Base, Inimigo ou Telepata. Você ainda paga custos em PM da vantagem escolhida, se houver.

• **Furo de reportagem.** Uma vez por cena, você pode usar Percepção para substituir qualquer outra perícia. Você pode pagar 3PM para cada nova utilização na mesma cena.

Samurai

Núcleos. Era das Arcas, Operação ARSENAL, Tormenta ALPHA

Exigências. Patrono ou Código

O samurai do Japão feudal pode ter desaparecido, mas eles ainda existem em algum lugar no além-Convergência, originários de uma cultura idêntica. Vários deles chegaram a este mundo como Viajantes, trazendo consigo sua habilidade com a katana e devoção à honra. Outros simplesmente vieram do nosso passado — descendendo de antigos clãs, preservados, ou como viajantes do tempo, entre outras explicações.

Em sua terra/época de origem, samurais foram guerreiros de elite que pertenciam à aristocracia, membros da alta nobreza. Servir é sua natureza, é o próprio significado da palavra *samurai*, "aquele que serve". Assim, quando não tem um patrono, o samurai escolhe servir a seus próprios códigos de honra. Samurais sem mestre ou honra são chamados *ronin*, sem acesso total a seus poderes.

Quase todos os samurais são humanos, mas existem alguns pertencentes a outras raças. E embora cultivem tradições antigas, vários recorrem a armas e armaduras de alta tecnologia, mas seguindo sua estética ancestral.

• **Guerreiro poeta.** Samurais são treinados em arte e etiqueta. Você pode gastar 2PM para receber +3 em qualquer teste de Arte ou Influência.

• **Artefato ancestral.** No início de seu turno, você pode gastar PM para imbuir sua arma ou armadura com uma qualidade de artefato (*Manual 3DeT Victory*, p. 137) durante um turno. O custo é igual a um décimo do custo em XP. Por exemplo, pode tornar sua arma Encantada +1 por 1PM, ou sua armadura Fortificada por 2PM. Você pode aplicar apenas uma qualidade por vez.

• **Guerreiro honrado.** Você tem 1 Ponto de Ação extra para cada Patrono e Código que possua. Se desobedecer a seu Patrono ou violar qualquer de seus Códigos, perde esses pontos extras até se redimir. (Note que você pode escolher adotar mais de dois Códigos, embora não receba pontos de personagem por estes.)

Servo da Centelha

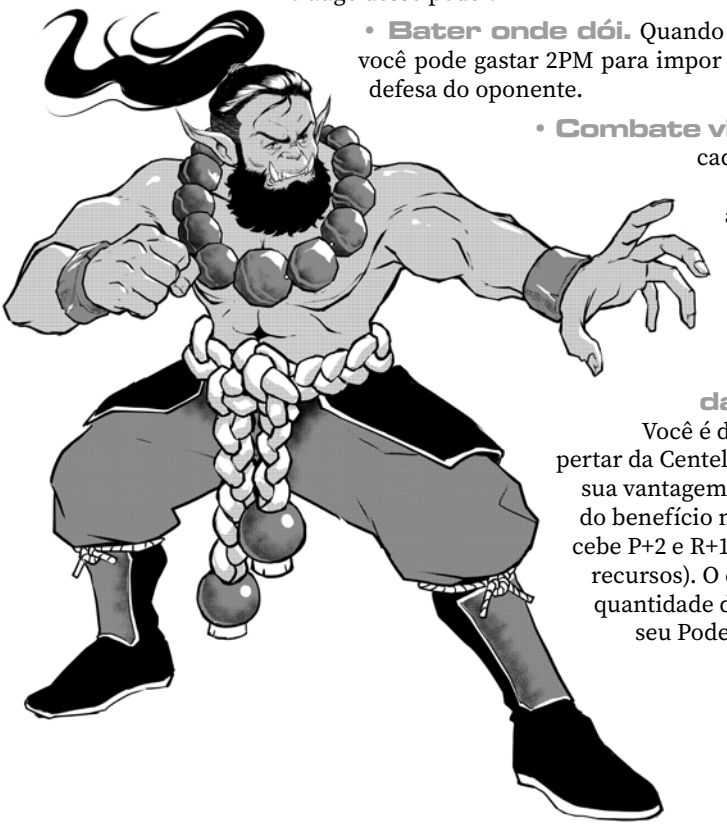
Núcleos. Operação ARSENAL

Exigências. Luta; Devoto

Existem raros praticantes de artes marciais que, em algum momento de suas vidas, experimentam a Centelha — uma energia ardente que inflama seus corpos e impulsiona a lutar com intensidade implacável. Outros são inspirados por lendas, relatos de outros lutadores e testemunhos de lutas épicas. Após perceberem seu poder transformador, embarcam em uma jornada de autodescoberta e treinamento rigoroso para dominar essa energia única e sua capacidade ilimitada.

Servos da Centelha têm um compromisso incomparável com a melhoria constante. Eles se concentram intensamente em seus treinamentos, buscando desafios e oponentes cada vez mais difíceis. Alguns acabam obcecados por essa busca, ignorando tudo o mais. Outros entendem que esse poder de luta pode ser usado para façanhas grandiosas, como proteger a humanidade. Ou conquistá-la!

Muitos servos da Centelha acreditam que o Torneio da Ilha do Martelo é o único caminho para despertar o potencial máximo da Centelha. Dizem que o General Púrpura é atualmente o único que alcançou tal nível. No entanto, alguns afirmam que ele próprio ainda procura formas de despertar o auge desse poder.



• **Bater onde dói.** Quando faz um ataque, você pode gastar 2PM para impor R–1 no teste de defesa do oponente.

• **Combate violento.** Para cada acerto crítico em um teste de ataque, além do efeito normal, você também soma +2 ao resultado final.

• **Faísca da Centelha.** Você é devotado ao despertar da Centelha. Quando usa sua vantagem Devoto, em vez do benefício normal, você recebe P+2 e R+1 (não afeta seus recursos). O efeito dura uma quantidade de rodadas igual seu Poder, após o ajuste.

Shinigami

Núcleos. Era das Arcas, Operação ARSENAL, UniPotência

Exigências. Imortal, Inimigo (espíritos)

O shinigami, *deus da morte,* é um guerreiro espiritual com a missão de proteger o equilíbrio entre o mundo dos vivos e o reino dos mortos. Incorporando a figura da morte, ele recebe poderes e conhecimentos que o capacitam a cumprir essa tarefa sombria, mas necessária.

A tarefa principal do shinigami é impedir que espíritos causem transtornos aos vivos, e vice-versa. Ele será convocado para caçar espíritos monstruosos ou malignos que atacam os vivos, ou vilões que os utilizam. Da mesma forma, vai proteger os espíritos que escolhem viver pacificamente em sociedade. A ação dos shinigami é grande responsável por manter a harmonia entre humanos e abissais, osteon, vampiros e outros. Eles são orientados por justiça e compaixão, comprometidos em proteger a humanidade da influência negativa de entidades sobrenaturais.

Alguns shinigami pertencem a ordens secretas ancestrais, enquanto outros são escolhidos por forças além da compreensão. Poucos são humanos: a maioria pertence a raças espirituais, como celestiais e abissais, ou mesmo mortos-vivos. Em todos os casos, são treinados desde jovens no domínio das artes espirituais e mistérios do universo.

- **Eu voltarei!** Um shinigami morto retorna com recursos completos no início da cena seguinte. A única forma de destruí-lo permanentemente é pelo ataque de outro shinigami.

- **Guia dos mortos.** Cabe ao shinigami adiar a passagem daqueles cuja hora final ainda não chegou. Você pode conceder um Ganho a qualquer teste de morte realizado em sua presença.

- **Inimigo espiritual.** Um espírito derrotado por um shinigami não recupera PV e permanece derrotado até o fim da cena, ou até ser destruído.

Superatleta

Núcleos. Operação ARSENAL, UniPotência

Exigências. Esportes

Os esportes sempre desafiaram os limites humanos. Agora, com a chegada de seres mais fortes, rápidos e vigorosos, assim como o surgimento de poderes e habilidades fantásticas, o mundo dos esportes mudou por completo. Recordes mundiais são quebrados a todo momento. Torneios e campeonatos são mais imprevisíveis que nunca.

O superatleta personifica o espírito esportivo e a excelência física. É um esportista extraordinário, dotado de força, agilidade e resistência incomparáveis. Ele domina uma variedade de modalidades, desde atletismo e esportes de equipe até esportes radicais. Sempre otimista e motivado, abraça desafios e competições, buscando a vitória em cada empreendimento.

Embora estádios e arenas sejam seu terreno favorecido, o superatleta também pode buscar superação vivendo aventuras — escalar montanhas, remar em corredeiras, saltar de paraquedas e mergulhar nas profundezas são aquilo que ele vive para fazer. Ele é um herói inspirador, dedicado a superar obstáculos e alcançar a excelência esportiva.

• **Aquecimento.** No início de uma nova cena, você sempre recupera um número de PM igual a seu maior atributo.

• **Espírito olímpico.** Suas vitórias inspiram seus companheiros. Sempre que você tem sucesso em um teste, todos os seus aliados recebem +1 em seu teste seguinte.

• **Medalha de ouro.** Uma vez por cena, você pode usar Esportes para substituir qualquer outra perícia. Você pode pagar 3PM para cada nova utilização na mesma cena.

Super-Herói

Núcleos. Guerra da Galáxia, UniPotência, Operação ARSENAL

Exigências. Ágil, Carismático, Forte, Gênio, Resoluto ou Vigoroso; Código dos Heróis

Entre habilidades incríveis trazidas pelos Viajantes, novas tecnologias, milagres vindos do espaço, fenômenos mágicos ou simplesmente treino, existem numerosas pessoas com superpoderes. Estas quando escolhem usar seus dons especiais para proteger o planeta e seus povos recebem o título de super-heróis.

O típico super-herói tem um único superpoder de destaque, que acaba se tornando sua melhor arma e marca registrada, utilizada de formas diferentes e imprevisíveis. Vários outros, no entanto, têm conjuntos de poderes relacionados, como técnicas. E outros ainda são versáteis, prontos para qualquer situação.

Muitos supers aprendem a lidar com seus poderes (e inimigos) por tentativa e erro. Outros são guiados por mentores ou patronos, outros ainda unem-se a heróis ou aventureiros. Mas grande parte apenas cursou as disciplinas apropriadas na UniPotência — única instituição de ensino no mundo preparada para educar e treinar estudantes superpoderosos. Embora sua fundadora Vitória consiga lidar com qualquer ameaça, a semideusa acredita ser melhor fornecer meios para que o planeta consiga se proteger sem ajuda.

- **Sobrehumano.** Escolha uma vantagem das exigências que você possua. Ao fazer um teste relacionado, você pode gastar 1PM para aumentar seu bônus de atributo em +4, em vez de +2.
- **Façanha épica.** Uma vez por sessão, em um teste envolvendo um atributo sobre-humano, você pode aumentar esse teste uma escala.
- **Herói de ação.** Você recebe 2 Pontos de Ação.

Tanque

Núcleos. Era das Arcas, UniPotência, Tormenta ALPHA

Exigências. R3, Defesa Especial (Provocação)

Enquanto muitos Arcanautas são focados em causar dano e outros são dedicados a curar, existe um terceiro grupo especializado em defesa. Atuam como escudos vivos para os companheiros, com o papel de atrair ataques inimigos sobre si — e sobreviver ao castigo.

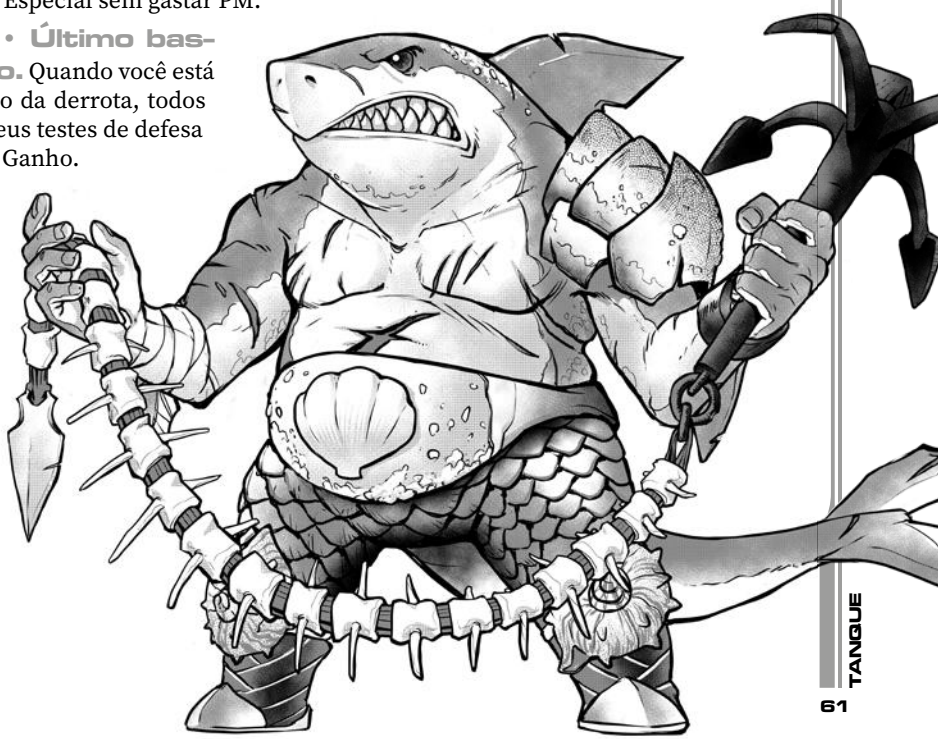
Tanques costumam se sobressair no grupo Arcanauta como brutamontes com armaduras mais pesadas, mas nem todos são assim. Alguns são enganosamente pequenos e/ou frágeis, mas ainda capazes de tolerar danos que fariam um caminhão chorar. Como único traço comum, todos são chamativos, provocadores, aqueles de aparência mais perigosa no campo de batalha — isto é, assim tentam parecer. Não existem tanques tímidos ou furtivos: para proteger o grupo, cabe-lhes usar todos os meios para atrair o olhar inimigo. E seus ataques.

Sempre buscando ser a isca mais atraente, muitos tanques são vistosos e coloridos. Outros recorrem a provocações, blefes, fintas e insultos. E outros tantos apelam aos métodos mais exóticos, como danças rituais, feromônios, comandos telepáticos, comidas gostosas ou apelo sensual! Por tudo isso, quase todos os tanques são vaidosos e metidos, com egos tão altos quanto seus Pontos de Vida.

• **Hoje não!** Uma vez por cena, quando recebe dano que o levaria a 0PV, você pode ignorar completamente esse dano.

• **Defesa gratuita.** Uma vez por cena, você pode usar uma Defesa Especial sem gastar PM.

• **Último bastião.** Quando você está perto da derrota, todos os seus testes de defesa têm Ganho.



Treinador de Monstros

Núcleos. Todos

Exigências. Animais; Ajudante (qualquer)

Dragões. Elementais. Golens. Quimeras. As Convergências trouxeram um sem-número de criaturas exóticas, e outras tantas chegaram de outros planetas ou surgiram em laboratórios. Muitas são monstros perigosos. Outras podem ser companheiros leais. E outras mais, são ambos.

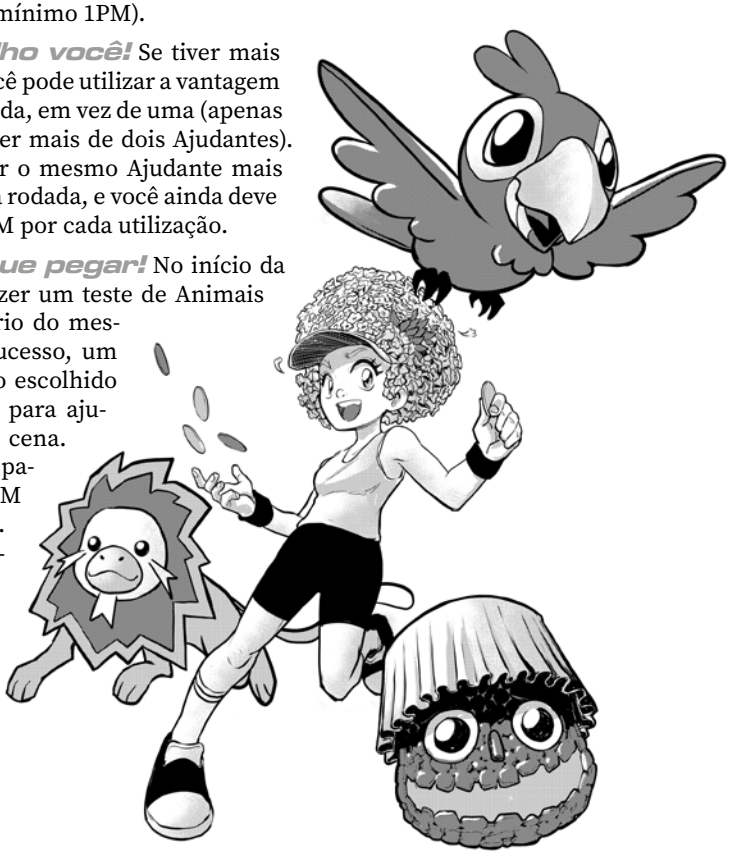
O treinador de monstros é alguém com grande afinidade por tais mascotes fantásticas. Não apenas tem consigo um ou mais companheiros monstruosos, como também pode capturar e domar — ou apenas convencer — outros em estado selvagem, onde estiver. Suas criaturas atuam como parceiros de batalha para o mundo proteger, ou apenas para duelar em grandes torneios.

Para quase todos os treinadores, não há objetivo maior que acumular monstros e torná-los mais fortes. Ainda que os utilize em lutas, será sempre atencioso, por considerá-los seus amigos mais queridos. Arriscará a própria vida por eles quando necessário, uma dedicação que seus monstros de estimação retribuem com esforço e obediência.

• **Amigo dos monstros.** Para você, cada utilização de Ajudante custa –1PM (mínimo 1PM).

• ***Eu escolho você!*** Se tiver mais de um Ajudante, você pode utilizar a vantagem duas vezes por rodada, em vez de uma (apenas duas, mesmo se tiver mais de dois Ajudantes). Você não pode usar o mesmo Ajudante mais de uma vez em cada rodada, e você ainda deve pagar o custo em PM por cada utilização.

• ***Temos que pegar!*** No início da cena, você pode fazer um teste de Animais (9 ou mais, a critério do mestre). Em caso de sucesso, um novo Ajudante (tipo escolhido pelo mestre) surge para ajudá-lo até o fim da cena. Você ainda deve pagar o custo em PM por sua utilização. Este poder funciona apenas uma vez por sessão.



Vigilante Sombrio

Núcleos. Era das Arcas, Operação ARSENAL, Tormenta ALPHA

Exigências. Invisível, Sentido (infravisão)

Nem todos os heróis em Era das Arcas são coloridos ou luminosos. Aliás, nem todos podem ser exatamente chamados de "heróis"...

O vigilante sombrio é um sinistro campeão das trevas, especialista em explorar a escuridão e aterrorizar seus inimigos. Como um fantasma, ele desaparece nas sombras para ressurgir onde e quando menos se espera. Este anti-herói não se preocupa em ser admirado ou inspirador, muito pelo contrário: medo e intimidação são sua arma. Como um ninja, usará alguma máscara ou disfarce escuro para mesclar-se às trevas e parecer mais assustador — isto é, quando sua aparência natural não é assustadora ou bastante. Alguns aberrantes, abissais, osteon e vampiros estão entre os vigilantes sombrios mais temidos.

Muitos estão em jornadas de violência e vingança por alguma injustiça sofrida no passado, ou apenas para satisfazer desejos perversos. Mas outros tantos, apesar de seus métodos, buscam fazer justiça e combater o crime. Como anjos das trevas, usam o terror e escuridão para proteger o sono dos inocentes.

• **Forma sombria.** Você pode gastar um movimento para adquirir a vantagem Incorpóreo ao custo de 1PM por turno, por uma quantidade de turnos igual a 5 ou sua Habilidade, o que for *menor*. Se já tem Incorpóreo pode interagir com o mundo físico (inclusive atacar) ao custo de 1PM por interação.

• **Terror da noite.** Sempre que causa dano, você pode gastar 2PM para forçar o alvo a fazer um teste de Resistência (6 + Habilidade do vigilante). Se falhar, ele tem Perda na defesa contra o próximo ataque que receber. Caso seja uma falha crítica, ele fica indefeso.

• **Sumir nas sombras.** Você gasta 1PM (em vez de 3) para ficar Invisível.

3eT VICTORY — FICHA DE PERSONAGEM

スリーディーティー・ビクトリー ー キャラクターシート

Nome

Arquétipo

Kit

Poder

Habilidade

Resistência

PT **XP**

Pontos de Ação — Total: Atual:

Pontos de Mana — Total: Atual:

Pontos de Vida — Total: Atual:

Perícias e Vantagens

Desvantagens

Técnicas

Inventário

Comuns

Incomuns

Raro

VOCÊ VAI AMAR!
O MESTRE VAI CHORAR!

Manual do Arcanauta é o primeiro acessório para o RPG *3DeT Victory*!

- Todas as regras ~~quebradas~~ elegantes e ~~nunca testadas~~ equilibradas que você sempre quis!
- Finalize, no primeiro turno, aquele boss que o mestre passou todo o fim de semana fazendo ficha!
- Mais de 60 kits cheios de poderes para deixar seu personagem ainda mais ~~roubado~~ rico e profundo!
- Seja uma Celebridade, Guerreira Mágica, Gigante da Luz, Herói Sentai, Policial do Espaço ou tudo ao mesmo tempo. Sim, pode combar!

Use sem moderação!

Requer o *Manual 3DeT Victory*

3DeT VICTORY

JAMBÔ

12

jamboeditora.com.br

9 786588 634783